若者が熱狂した時代を再検証する、ユース・カルチャー・クリップ・マガジン

2016 MAY No.0003

2016年3月31日発売　第17巻第6号（通巻第230号）

20世紀

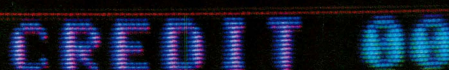
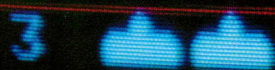
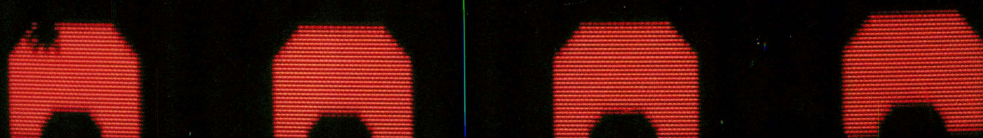
タンデムスタイル5月号増刊［20世紀］
定価700円

ジュークボックス、ピンボール、ビデオゲームに集った者たちよ、もういちど

ゲームと、夢のアーケード

インタビュー　押切蓮介／西角友宏／遠藤雅伸

CREDIT 00

20世紀に夢みた21世紀：小松崎 茂『二十一世紀人』／日本の街風景　1950年代～2000年／【ライナーノーツ再掲】レッド・ツェッペリン

Honda CBー。
それは日本の感性が生み出した
モーターサイクル。

最新の技術が再現する、
暖かみ溢れるフィーリング。
熟練したエンジニアでなければ
表現出来ない繊細な乗り味。

このモーターサイクルには、
スペックでは表せない興奮がある。

いつの時代も、誰にも似ていない
特別な一台であり続けること。

Always
the one
Honda
CB

http://www.honda.co.jp/CB/

※この広告は1969年のものです。

FLASH BACK AD in 1969

Youth culture clip magazine

66年、世界GPで史上初となる5クラス完全制覇を成し遂げたホンダは、翌年から同レースを撤退して市販車の高性能化に力を注いだ。そして、アメリカ市場向けに開発されたのがこのCB750FOURだ。当時の国産バイクの最大排気量を目指し、その理想を追求するため、電算機などの設備やディスクブレーキなどの新設計が惜しまず投入された。そして69年発売直後から世界市場で大成功を収める。この時開発チームが機密保持のために言い交した用語「ナナハン」は、後に750㏄クラスの総称ともなり、学園マンガ『750ライダー（ナナハンライダー）』（石井いさみ）もブームの後を押した。

2016 MAY No.0003

CONTENTS

※この広告は1979年のものです。現在同じ品番は販売されていません。

70年代後半に流行したラテカセ(ラジオ、テレビ、カセッター)の正統進化にして最後のあだ花となったカラカセ、そうテレビがカラーになったのだ。5インチのカラーブラウン管を内蔵し4電源(家庭用電源、単一乾電池、充電式電池、カーバッテリー電源)に対応、野外のレジャーやドライブなどでも活躍した。しかしカラー化の恩恵は価格へはね返り、なんと倍近く(同社の従来機『ラテカセ66』は6万2,800円)になってしまい、憧れに終わった人も多かったという。ちなみにカセッター部ではラジオだけでなくテレビ音声も録音できた。

FLASH BACK AD
in 1979

20 youth culture clip magazine

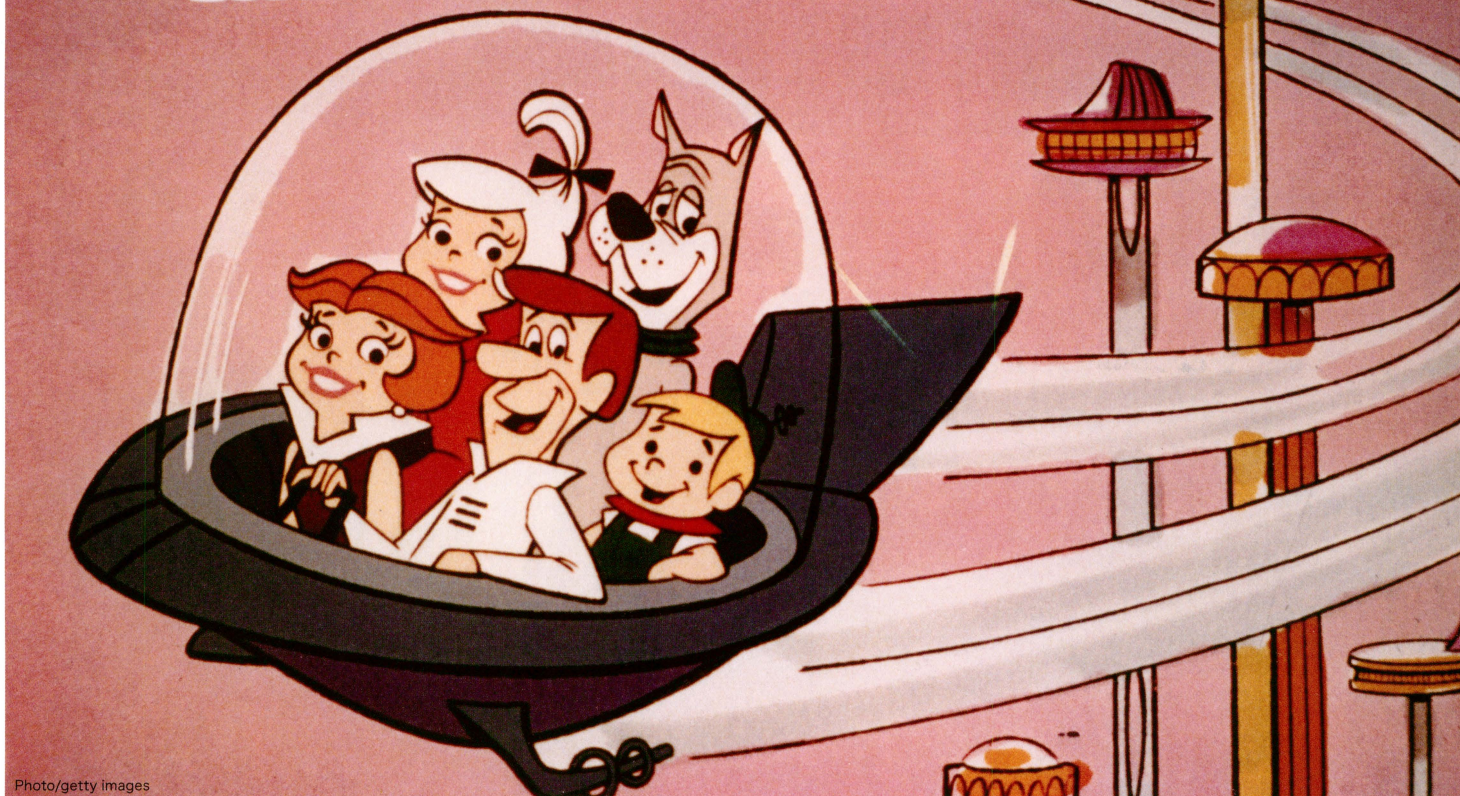
2016 MAY No.0003

CONTENTS

半世紀前に思い描いた宇宙への想い。

絵：小松崎 茂

20世紀に夢みた21世紀

1953（昭和28）年から『少年クラブ』（大日本雄弁会講談社）で連載された宇宙戦争絵物語『二十一世紀人』口絵。描いたのは空想科学イラストやボックスアート（プラモデルの箱絵）の第一人者、小松崎 茂。彼の絵やストーリーにはメカからファッションまで単なる空想を超えたリアリティがあり、まだ戦後意識が強かった時代に欧米の科学雑誌に負けないアイデアで読者を宇宙へといざなった。ちなみに当時超売れっ子だった小松崎はこの口絵をわずか1日で描き上げたが、右の題字『二十一世紀人』の写植が印刷に間に合わず、弟子だった根本圭助が急遽書き添えている。そんな多忙の中で、1956年日本宇宙旅行協会の原田三夫との対談をきっかけに火星の土地（権利書）を購入したという。彼もまた宇宙に思いを馳せたひとりだった

Photo/getty images

『宇宙家族ジェットソン』（1962～63年米）
日本でも『宇宙家族』というタイトルで繰り返し再放送されていたテレビアニメ。30世紀の進化した世界でも20世紀の日常とあまり変わらない宇宙生活をコミカルに描いている。ハンナ・バーベラ作品『原始家族フリントストーン』の未来版ホームコメディ

57年、ソ連が世界初の人工衛星『スプートニク1号』の打ち上げに成功。続けて翌月にライカ犬を乗せた『スプートニク2号』も打ち上げられ、人工衛星ブームが到来。写真は東京の百貨店でショーウインドウに飾りつけられたスプートニク

Photo : Kyodo News

現実的な宇宙旅行への夢は意外と昔からあり、19世紀末から20世紀初頭にかけてのSF小説で早くも描かれている。ジュール・ヴェルヌによる小説『月世界旅行』では人間が入った砲弾を月に向けて撃つくだりがある。その際の弾道計算や無重力の状態など科学的考証は今読んでも決して的外れではない。

宇宙への想いは非現実的な絵空事に見えても、ずっと人々の心を掴んできた。日本では50年代から子供用の絵物語（マンガの前身）の定番テーマにもなり、そこで描かれた挿し絵には驚くほどの科学的知見と想像力が駆使され、子供たちの脳裏へと焼き付けられた。戦後の東西冷戦以降、アメリカとソ連の宇宙開発競争では、それが軍事開発だということを忘れてしまうくらいの夢にあふれていた。人工衛星や有人宇宙飛行が次々と成功し、そしてついにアポロ11号が月面への着陸を果たす。次の21世紀にはいつか自分達もという夢がいよいよ現実味を帯びていった。

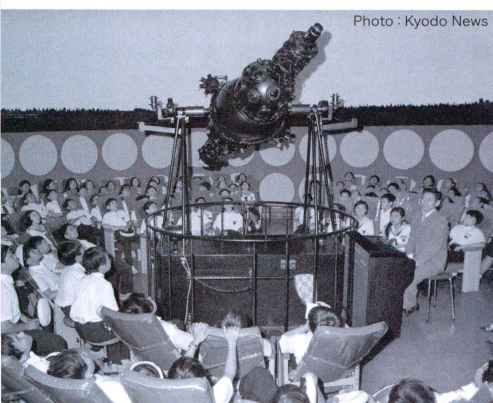
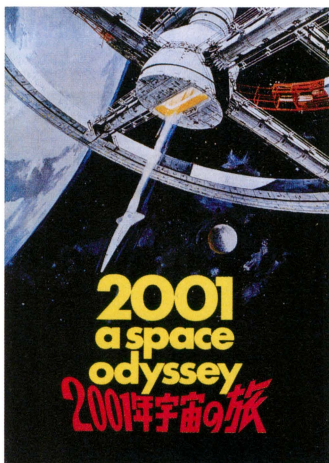
70年代に入り宇宙を舞台にした映画や音楽は、さらなる壮大なストーリーで気持ちを駆り立てた。しかしいつからか、それが空想の世界だと気づき始める。私たちは無邪気な宇宙への憧れの時期を通り過ぎ、航行の目的や人間関係の現実に疲れてしまったのかもしれない。それでも20世紀に夢みた宇宙は、もうすぐそこにあるはずなのだ。

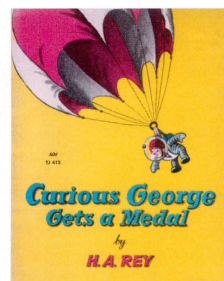
『ポピュラー・メカニクス』(1950年米)
1902年創刊。長い歴史の上で右の『ポピュラーサイエンス』とは競合誌とされたが、近年やや初心者向けになった。こちらもほぼ100年分のアーカイブがグーグルブックスで読める

Photo/getty images

『ポピュラーサイエンス』(1930年米)
1872年創刊の老舗科学雑誌。毎号最先端科学が掲載され、この号では当時トレンドだった宇宙旅行ロケットが表紙になっている。現在はグーグルブックスで創刊号から閲覧できる号もある

アメリカの研究者の考案を元に、小松崎 茂が描いた宇宙旅行のようす。53年『少年クラブ』(大日本雄弁会講談社)誌上の口絵として掲載された。私たちが近年までイメージしていた宇宙ステーションの姿(左の円形)が描かれている

Photo : Kyodo News

アポロ11号が月面着陸に成功した69年、日本ではプラネタリウムが人気となっていた。写真は東京・新宿区教育センターで、現在も五藤光学研究所製のG1014si(89年型)で星空を見上げることができる

映画『2001年宇宙の旅』(68年米)はご存じスタンリー・キューブリックのアイデアが元になった宇宙SF作品。ワイヤーフレームCGなど異例尽くしの撮影が称賛された

Photo/getty images

50～60年代は世界中の絵本で宇宙が舞台になった。写真右『キュリアス・ジョージ・ゲッツ・ア・メダル』(H・A・レイ/ 57年米)は後に『ろけっとこざる』として、写真左『カロリーヌ・スュール・ラ・リュヌ』(ピエール・プロブスト/ 65年仏)は『カロリーヌのつきりょこう』として日本版も刊行された

1970年代後期

20世紀遺産 Youth culture clip magazine

マガジン バックナンバー

文と撮影：秦野邦彦

思い出の買い直し POPEYE（平凡出版）、スターログ日本版（ツルモトルーム）ほか

俳優・勝新太郎の至言「無駄の中に宝がある」から多くを学んだ者だけに、昨今の「断捨離」や「ミニマリズム」ブームはわかっちゃいるけど承服しがたいところ。コレクター気質が日々の原動力ゆえ、どんなに〝あなたにとって本当に大切なもの以外は思い切って捨ててしまいましょう！〟と呼びかけられようが、住宅事情を省みずコツコツため込んできた書籍やレコードをそう易々とは手放すわけにいきません。

人それぞれでしょうが、ライター稼業の自分にとっては生活をスリムにするより、子供の頃に買いたくても買えなかったものを追体験で購入する〝思い出の買い直し〟作業によって気づかされることの方が断然大事。中でも小学生だった70年代後半、背伸びしながら読みふけった雑誌たちは、単なるノスタルジーを超え、いまを生きる知恵を授けてくれる教科書なのであります。

その両雄が『POPEYE』と『スターログ日本版』。40年前の記事ながら独特の語り口、計算されたエディトリアルデザイン、時代の鏡たる広告に至るまで徹頭徹尾のおもしろさ。さまざまな情報が混在する雑誌の〝雑〟たる部分をもっと味わいたく、古書店を巡りバックナンバーを買い漁るものです。

ここで頭をよぎるのが2005年に東京・杉並区の木造アパート2階に住む男性が、所蔵する大量の雑誌が原因で床が抜けて1階まで落下した事件。その一部を並べたところ、高さ50㎝、幅30ｍになったとか。現場の惨状を想像しつつ、心のブレーキにしています。

アメリカン・カルチャーへの憧れが生んだ西海岸ブームとSFブーム

1975年、アメリカン・ライフスタイルを紹介したカタログ雑誌『Made in U.S.A』（読売新聞社）がヒット。同書を企画・制作した木滑良久、石川次郎らが中心スタッフとなり、翌年『POPEYE』（平凡出版）が創刊。続いて78年に映画『スター・ウォーズ』が日本公開されると空前のSFブームが到来。『スターログ日本版』（ツルモトルーム）が最新SFXを紹介し、『季刊　映画宝庫』（芳賀書店）の「SF少年の夢」号も人気を博した。変わり種では赤塚不二夫の人気キャラ、ウナギイヌの表紙が目印の『月刊小説マガジン』（セルフ出版）。名物企画「タモリの左右対談」は左右ページ端の欄外に１行ずつ交互に発言が載る斬新な構成。紙メディアならではの仕掛けが楽しい。

20若探訪 フリーマーケット

文と撮影：小沢和之

出会いを求め合う買い物天国。これも貴重な文化遺産！

昭和から平成、その平成も今年ですでに28年も経ってると時代の目新しさは薄れてどっぷり浸りきっちゃってるよね。生活スタイルからアナログ感がどんどん消え去りデジタルに覆い尽くされた今の世の中を否定はしないが肯定もしない、というか、いいものは何でも取り入れて過ごしやすい日々をただ楽しく生きる。そんなスタイルで生活しているわけですが（そこが重要）、買い物のしかたも随分と変わってきてますよね〜。街の商店街〜スーパー〜ショッピングセンター〜巨大モール…。今はネット通販で世界中から気に入ったものが手に入るもんね。いいです、いいんですよ〜。ワタシも利用してますから。けどいくら説明や写真が掲載されていても、現物見ないで見知らぬところから見知らぬ商品を買うにはそれなりのリスクがあるの。気になる商品を手に取って、売り手の顔を見ながら商品説明を受ける楽しさ。ましてやその商品が買えなくて買えなくて、ずっと探し求めていた自分にとってのお宝商品だったら、巡り会えた幸運とともに、目の前の売り手さんにも感謝しちゃったりしてね（笑）。

値段も言い値と希望価格のせめぎ合いで交渉もまた楽し。そう、それが実現するのが毎週末各地で開催されているフリーマーケットやガレージセール（部品交換会）。買いそびれた限定ジャケットやクラシックバイクのパーツ、朝早く出かけての宝探しはホントに楽しいものなのです！ けど、その情報を探すにはやっぱネットなんだよね（笑）。

早起きは三文の徳。今週末はフリマで一期一会の巡り会いを楽しんで

使わなくなった雑貨や衣類、交換してストックしてるバイクやクルマのパーツなど、家にあってもこの先自分じゃ使わないけど、もしかしたらそれは、知らない誰かには役立つものだったりもする。そんな商品にプライスをつけてその場限りの自分の店を出すのがフリーマーケット。大抵毎月第◯日曜日など開催日が決まっているので、主催している団体にアポを取り参加の申し込みをする。出店料の有無、売りに出す商品の制限など、それぞれルールがあるので要チェック。買い物に行くには小銭とバッグを忘れずに。開催場所や日程はフリーマーケットで検索すれば全国の情報を見る事が出来ます。そこは便利なネットの力を大いに活用しちゃいましょう。

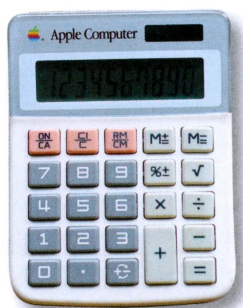
Apple Machintosh SE/30 1989
Apple PowerBook 145B 1993

文と撮影：垣野雅史

80年代から90年代に欲しかった 高嶺の花と、頑張れば買えた2機種

アップルコンピュータ（現アップル）は1976年にガレージ企業としてパーソナルコンピュータを製作。創業者のひとり、スティーブ・ジョブズは、後に性能だけでなくデザインにも徹底したこだわりと思想を持ち、同社への熱狂的な信者を生み出した。

マッキントッシュ SE/30はCPUに16MHzのクロック周波数で動作するモトローラ製MC68030を搭載。簡単に言うと従来速度の4倍という、89年当時としては驚異的な処理速度を誇った。一方、パワーブック145Bは25MHzの68030を積み、93年当時としては平凡なスペックだったが、低価格でよく売れた。

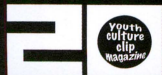
ちなみに下の写真は、なぜかアップルのロゴが入ったキヤノン製電卓。そういえば昔のアップルはキヤノン販売が取り扱っていた。それでも今じゃありえないこの電卓は、いったい誰の遊び心だったのだろう。

今やマニアを悩ませるのは完動状態を保つこと。アップルコンピュータのファンには大昔のコンピュータをなんのために稼働させているのかわからない人が大勢いる。そしてＯＳやソフトはなんとかなるけど、やっぱり機械モノはハードウェアの状態を保つことが絶対条件。特に基盤とモニターは、ちょっと目を離すと写真のありさまですよ。「おれの漢字ＴＡＬＫがああ」と叩いてみたところで映りません。修理は当然自分でやるしかないので中古基盤を買ってきては切り貼りするという、もはやコンピュータなのかプラモデルなのかわからないシロモノなのです。

そんな厄介な昔のコンピュータながら、ちゃんと整備すればプログラムは動くし、接続機器をそろえればインターネットも（文字だけ）読めて、メールも（文字だけ）送受信できたりします。「だからどうした」という話はさておき、まだパーソナルコンピュータが憧れだった時代を知る人にとって、当時モノを動かすことには特別な思いがあるのです。もちろん話だけで盛り上がることも（たまに）ありながら、「やっぱモトローラの６８０３０が一番しっくりくるわ～」とか言って「いやそこまでは…」とドン引きされる可能性もあるので注意が必要。アップルコンピュータをたたえるのは初期フロッグデザインの影響が残るプロダクトデザインまでにしておくのが無難です。

それでも一体なんのために稼働させるのか。それは一昔前の憧れが夢でなく目の前に甦ってくるからなんですね。

※この広告は1976年のものです。現在同じ品番は販売されていません。

FLASH BACK AD in 1976

20 youth culture clip magazine

74年、アウトドアがファッションとして流行し始める前夜、クルマの世界でもタフさを押し出した、その名も『タフト』が登場。無骨でコンパクトなボディーに58馬力のガソリンエンジンを搭載、日本初となる1,000ccの四輪駆動車となった。それまで360ccのスズキ『ジムニー』と3,000ccクラスのトヨタ『ランドクルーザー』や日産『パトロール』の間が無く、このタフトが中間ラインナップを担い「セカンドカー時代のレクレーショナルビークル」という位置づけとなった。84年のフルモデルチェンジを機に『ラガー』と名を改められたが、今こそこのクラスの本格的四輪駆動車が欲しくなる。

ARCADE WITH A DREAM AND THE GAME MACHINE

ジュークボックス、ピンボール、ビデオゲームに集った者たちよ、もういちど

ゲームと、夢のアーケード

若者たちが集まる場には、
常に魅力的な時代の最先端となるものがあった。
アーケードの成り立ちにもそうした流行が生み出される磁場があったのだ。
20世紀の技術革新とともに進化したゲームマシンと
アーケードの成長を一気に見てみよう。

よく登場するやさしい用語解説

【アーケード】
本誌ではジュークボックスやゲーム機などを置いたアミューズメント専業施設を指す。「遊技場」は60年代まで、「ゲームセンター」は70年代末以降の呼称として使用している箇所があるが、どちらもアーケードと同義。

【エレメカ】
電動遊具のこと。モグラたたきやクレーンゲームなど、電気を使用するメカニカル機構の遊具全般を指す。幻灯機を使用したドライブゲームや、赤外線を使用したガンゲームなどもエレメカ。ビデオゲーム以前のものを指すことが多い。

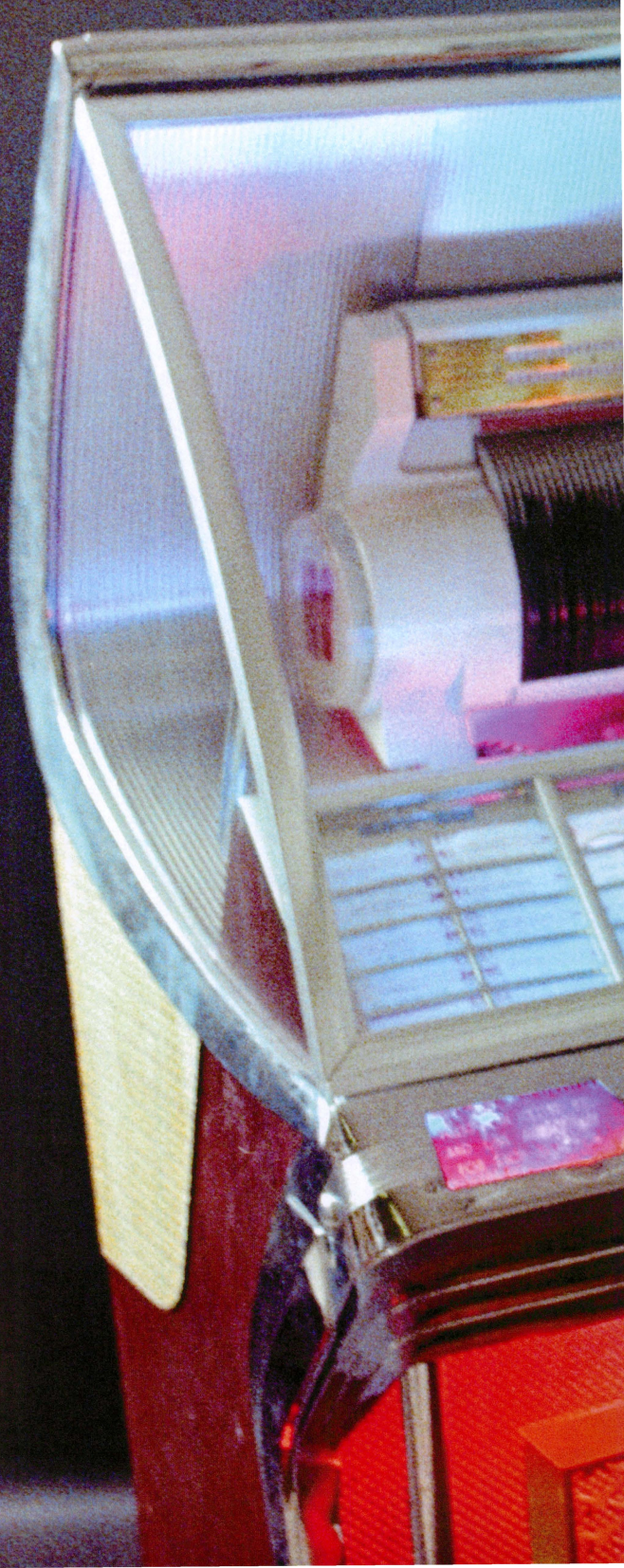
【筐体（きょうたい）】
ゲーム機本体、またはその外装のこと。別名「キャビネット」とも呼ばれる。

【ビデオゲーム】
テレビゲームと同義。本誌ではコンデンサなどを用いた電子回路や、集積回路を用いたコンピュータを内蔵してモニターに映し出すゲーム全般を指す。

【フリッパー】
ピンボール機のフィールド上のボールをボタン操作などで打ち返す装置。また、日本ではフリッパー付きのピンボール機のことを単に「フリッパー」と呼ぶ慣わしもあった。

Photo/getty images

押切蓮介インタビュー

いつの時代でもゲームセンターは僕にとって居心地がいい場所

アーケードを舞台に、そこへ集う人間たちの悲喜交々を描く人気漫画家。彼の心の奥底にしまわれた、かつての心象風景を覗いてみたい。

インタビュー・文：島田一志　撮影：伊藤星児　撮影協力：Hey（タイトー）

『ハイスコアガール』『ピコピコ少年』などの作品で、ゲームファンから絶大な支持を得ている漫画家の押切蓮介。昔も今も「居心地がよい」というゲームセンターの〝場〟について、その魅力をきいてみた。

メダル落としに夢中になってゲーセンに通った小学生時代

――いきなりですが、今でもゲームセンターに通っていますか？

押切「はい。仕事場が高円寺にあるので、よく行くのはその周辺のゲーセンですね。あとは高田馬場あたりかな。何人かそこでしか会えないような顔見知りもいて。みんな僕が漫画家の押切蓮介だとうすうす気づいてるんだけど（笑）、そういうの抜きにして〝いちゲーマー〟として接してくれるので居心地がいいんですよ」

――一番最初に行ったゲームセンターの思い出は？

押切「『ピコピコ少年』で描いているように、僕は神奈川県の溝口で育ったんですけど、その街にあったセガのゲーセンがたぶん最初です。小学校三～四年生の頃ですね。先生や親たちからは入っちゃだめだと言われてましたが、まあ、子供というものはそう言われれば言われるほど惹かれるものでして（笑）」

「当初はビデオゲームよりもメダル落としゲームに興味があったんですよ。その名のとおり単に〝メダルを落とす〟というだけのシンプルなゲームなんですけど、とにかくハマりました。中にセロハンで10枚、20枚とまとめられたメダルがあって、それが特に輝いて見えましたね。でも当時はお金をあまり使わずに長時間店にいたので、よく店員さんから出て行けと怒られました（笑）。もちろん基本的に子供は夜出入り禁止（※1）だったわけですけど」

――それでもそこに居続けたというのは。

押切「居心地がよかったんですね、ゲームセンターという場所が。あの居心地のよさは今でも変わりません。だから当時は必死でメダルを集めましたよ。メダルの数がゲーセンにいられる時間と比例するわけだから。僕らにとってメダルというものはほとんどお金と同じものでした。面白いのは、最初は10枚レベルで一喜一憂してたのが、やがて何千枚、何万枚と扱うようになるんだけど、百枚失ったくらいではなんとも思わなくなるとかね。価値感が狂うわけですよ。なかには（メダルを）破産する奴とかもいたな（笑）」

ゲームセンター奪回戦争勃発

俺達西中がとあるデパートの屋上にあるゲームコーナーにて十数人で遊んでいた時だった

「バイオレンス少年」

©押切蓮介／太田出版

『ピコピコ少年』（太田出版）
あの頃の「想い出」があるからこそ、俺はいまでも走り出すことが出来る――恋も友情もすべてゲームとともにあった作者が、青春の日々に出会ったアーケード・ゲームやファミコン・ソフトとの想い出をつづった半自伝的作品。「TURBO」「SUPER」の続編もあり

小学生の頃に遊んだというコインゲームのひとつ、『ウエスタンドリーム』（セガ）。92年にリリースされたルーレット付きメダル落としゲームで、上部にはメダルを積んだ汽車が走り、ボーナス時には約100枚のメダルがフィールド内へ流し込まれる。その大量のメダル放出が長年人気を呼んだ

profile：押切蓮介（おしきりれんすけ）
1979年神奈川県生まれ。漫画家。『ハイスコアガール』や『ピコピコ少年』といったゲームを題材にした作品だけでなく、『ミスミソウ』に代表されるような質の高いホラー作品でも知られる

自分で操作して動かす感動は「今でも持続してるんです」

――ゲームセンターに通うようになる前、家でゲームはしてたんですか？

押切「ええ、ゲームウォッチから始まって、本格的にハマったのはやはりファミコンからですね。その様子は作品の中で描いてる通りです。マンガやアニメや映画も好きだったけど、ゲームというのは一方的に見るだけじゃなくて、自分が操作して絵を動かすことが出来るわけじゃないですか。当たり前のことかもしれないけど、その感動は今でも持続しているんです」

「あと、これはファミコンに限らないことだけど、ゲームソフトのパッケージに昔から興味があります。箱の絵からゲームの内容を想像するのが好きなんですよ。たとえば『スーパーマリオブラザーズ』の周りが黄色くて中にイラストが描かれているパッケージなんか秀逸ですよね。失礼ながら特別うまい絵だというわけでもないのに、中身のゲームに対する期待がものすごく膨らむというか」

――『ピコピコ少年』ではゲーム筐体（きょうたい）が置かれている駄菓子屋さんの魅力も描かれていますが、ゲームセンターのそれとは違ったんでしょうか。

押切「全然違いますよ。例えるならゲーセンは大手デパートで、駄菓子屋さ

※1　ゲームセンターやカラオケ店では、いわゆる"風営法"によって18歳未満の入場は午後10時までと決められている。また、各地の条例などによって16歳未満は午後6時までなどと決められていることが多い。

長崎屋溝ノ口店にあった屋上遊園地・ちびっこランド。08年にドン・キホーテに店舗転換されてからもひっそりと残っていたが、2014年惜しまれつつ閉園した。彼はここで初めて『ストリートファイターⅡ』をプレーしている。ちなみに写真は押切蓮介氏自身が撮影したもの

んは海の家（笑）。いや、この例えでいいのかどうかわからないけど、海の家にも魅力はあるでしょう」

「お金を使わず長時間いたり、筐体を乱暴に扱ったりして、ゲームセンターで出入り禁止を食らうことも少なからずあったんですよ。そういう時に家の外でゲームが出来るのは駄菓子屋さんしかなかった。ゲーセンに通ってた連中からは、『あいつは駄菓子屋に堕ちた』とか言われてたけど（笑）。まあ、ゲーセンより安いし、お菓子もいろいろ食べられるしね。うまく言えないけど、僕にとってゲーセンは崇高な場所、駄菓子屋は気軽に行ける休息所って感じかな。だからどちらも大事なんです」

――十代の頃はそういうゲームの出来る場所を放課後ハシゴしていたようですね。

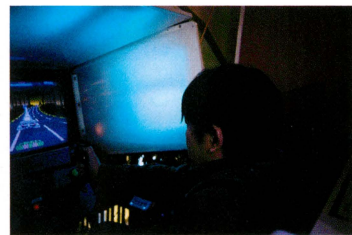
押切「ええ、コースが決まってたんです。ゲーセン、駄菓子屋、ゲーセン、みたいな（笑）。最初に行くのはタイトーステーション。そして長崎屋というデパートの屋上遊園地・ちびっこランドも欠かせない場所だった。たまたま『超超ファミコン』（太田出版）という本の取材で久々に行ったらその数日後に閉鎖されて、かなりショックでした。『ピコピコ少年』に出てくる駄菓子屋ももうありません。たまにあそこのおばあさんの夢を見ますけど」

「とにかく、そうしたいくつかの場所がその頃の僕にとって唯一にして最高の遊び場だった。別に家に居づらかったとかじゃないんですよ。むしろ、なんでみんなこんな楽しい所なのに来ないのかなと不思議に思ってた。家ではみんなゲームをやってたはずなんです。でもなぜかゲーセンには来ない。もちろんたまに不良とかがいて怖いという面もあるんだけど、ゲーセンは当時、時代の最先端の場所だったわけですからね」

僕は孤独じゃなかった

『ハイスコアガール』
（スクウェア・エニックス）
勉強もスポーツもダメな小学生・矢口ハルオが唯一誇れるもの―― それはゲーム。そんな彼があるとき行きつけのゲームセンターで出会ったのは、謎の美少女・晶だった。作者がゲームへの愛情と感謝を込めて描いた90年代アーケード・ラブコメディー。現在、連載再開に向けて準備中

――ゲームをして楽しむだけでなく、友達もそこで出来たということも？

押切「はい。あのゲーセンにいればあいつが必ずいる、みたいな感じで学校とは違うネットワークが出来るわけですよ。極端な話、そこにいる友人たちは本名も知らないし、電話番号も知らない。ゲームだけでつながっている関係。そういう関係は今も実際あるし、悪いものじゃないと思ってる。友達って30歳過ぎたら出来にくいと思うんだ

Hey（タイトー）
この撮影で行った秋葉原のHey(ヘイ）は、2階に『ダライアス』の3画面筐体など数多くのレトロゲームもそろう。写真はここにしか無いと言われる『ナイトストライカー』（タイトー）。

住 東京都千代田区外神田1-10-5 廣瀬ビル1階～4階
休 年中無休 https://twitter.com/taito_Hey

ゲーセンがあったからこそ

けど、ゲーセンだったら出来るんですよ。ちょっとくさい言い方になるけど、ゲーセンがあったからこそ僕は孤独じゃなかったと言えるんです」

ゲームセンターでないと味わえないものとは

──先ほどの撮影中、格闘ゲームは数をこなした奴が一番強くなれるとおっしゃっていましたが。

押切「もちろんそれもありますが、最終的にはやはり反射神経とセンスで決まりますね。そこはもう練習とかじゃなくて、生まれながらの才能だと思います。残念ながら僕はそういうタイプじゃないので、数をこなしてなんとか強くなるしかないという」

──個々のゲームでいうと、どういうものにハマっていましたか?

押切「格闘ゲームではなんといっても『ストリートファイターⅡ』。あとは、『源平討魔伝』『スプラッターハウス』『西遊降魔録 流棒妖技ノ章』……言い出したら切りがないけど、子供の頃からスプラッター映画が好きだったせいか、どちらかと言えばホラーっぽいゲームに惹かれましたね。それぞれのゲームに対する熱い想いは、『ピコピコ少年』などで描いていますのでそちらをお読みください（笑）」

──押切さんが思うゲームセンターならではの魅力というのはなんでしょう。

押切「僕が学生の頃、ゲーセンに行くのはたいてい夕方でした。そういう時間帯に『スプラッターハウス』のようなゲームをやって、ホラーな映像を見て、ちょっとイヤな気分で店を出ると外はもうまっ暗で。普通のひとはそこで憂鬱になるのかもしれないけど、僕はその感じが決して嫌いじゃない。つまり今見てる街の景色と、さっきまでしてたゲームの世界がつながってる感じが好きなんです。映画館で良い映画を観た後にもそれと近い気持ちを味わえるけど、そうした感覚というのは、家でやるゲームでは決して味わえないものですよね。僕が今でもゲームセンターでゲームをするために街に出るというのは、その気持ちを何度も味わいたいからかもしれません。

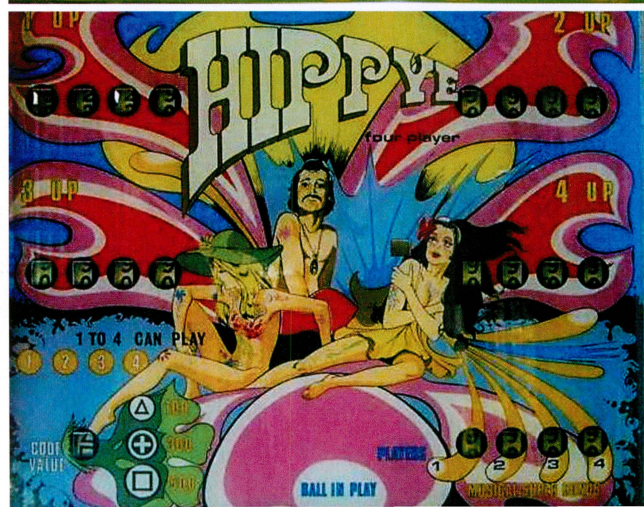
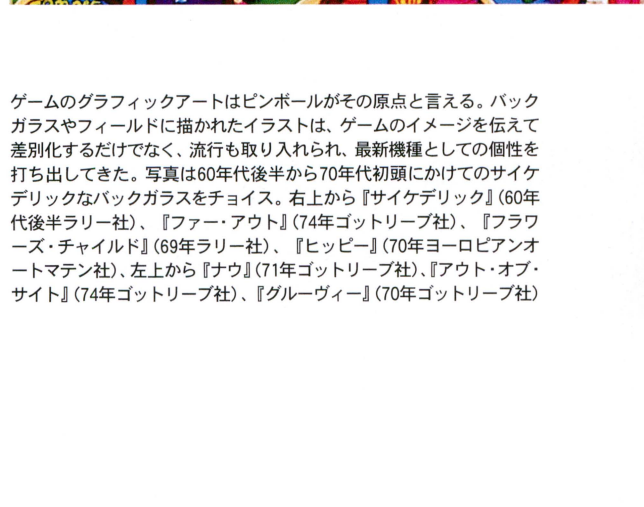
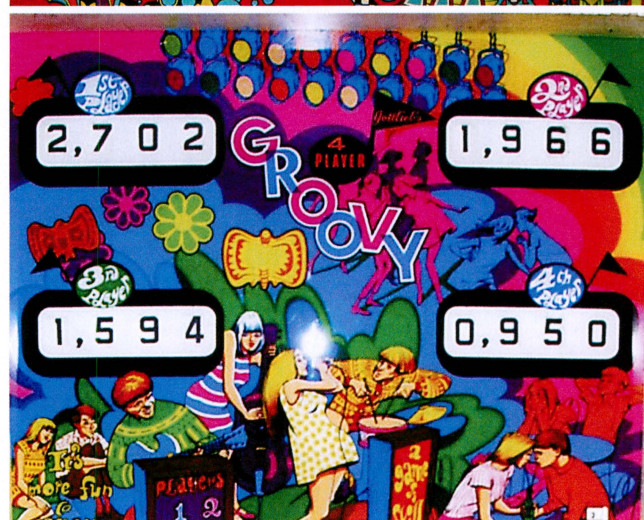
（2015年12月8日　秋葉原にて）

カプコンが91年にアーケード用としてリリースした『ストリートファイターⅡ』。大ヒットを記録し、数多くの家庭用機に移植され、今日まで続く対戦型格闘ゲームのひな形ともなった

松屋浅草の屋上遊園地「スポーツランド」（後に「プレイランド」と改称）。この屋上遊園地は百貨店が開業した1931（昭和6）年にオープン、日本最古の屋上遊園地といわれ、全国の百貨店やスーパーが屋上に娯楽施設を設ける先駆けとなった。東京名所のひとつともいわれたが、2010年5月をもって閉鎖された。写真は飛び石連休でにぎわう1955年5月の風景

Photo : Kyodo News

Photo/getty images

『リラの門の切符切り』(58年) で歌手としてメジャーデビューしたてのセルジュ・ゲンズブール、31歳の時のカット。後に天才的な作詞・作曲能力を発揮する彼が、当時フランスにも輸入されはじめたワーリッツァーのジュークボックスの前でポーズをとっている

ゲームのグラフィックアートはピンボールがその原点と言える。バックガラスやフィールドに描かれたイラストは、ゲームのイメージを伝えて差別化するだけでなく、流行も取り入れられ、最新機種としての個性を打ち出してきた。写真は60年代後半から70年代初頭にかけてのサイケデリックなバックガラスをチョイス。右上から『サイケデリック』(60年代後半ラリー社)、『ファー・アウト』(74年ゴットリーブ社)、『フラワーズ・チャイルド』(69年ラリー社)、『ヒッピー』(70年ヨーロピアンオートマテン社)、左上から『ナウ』(71年ゴットリーブ社)、『アウト・オブ・サイト』(74年ゴットリーブ社)、『グルーヴィー』(70年ゴットリーブ社)

データイースト社94年製の『ガンズ・アンド・ローゼズ』。ピンボールはハリウッド映画とアメリカン・ロックがよく似合う。大阪・心斎橋のザ・シルバーボールプラネットにて撮影

戦後、ジュークボックスは日本への輸入が認められていなかったが、太東貿易（現タイトー）が進駐軍の払下げ品を整備して取扱いを始めた。当時の同社はウォッカの製造・販売をしながらピーナッツベンダー（自動販売機）も扱い、バーなどの酒場に販売ルートを持っていた。そのためジュークボックスもここから全国へ広がった

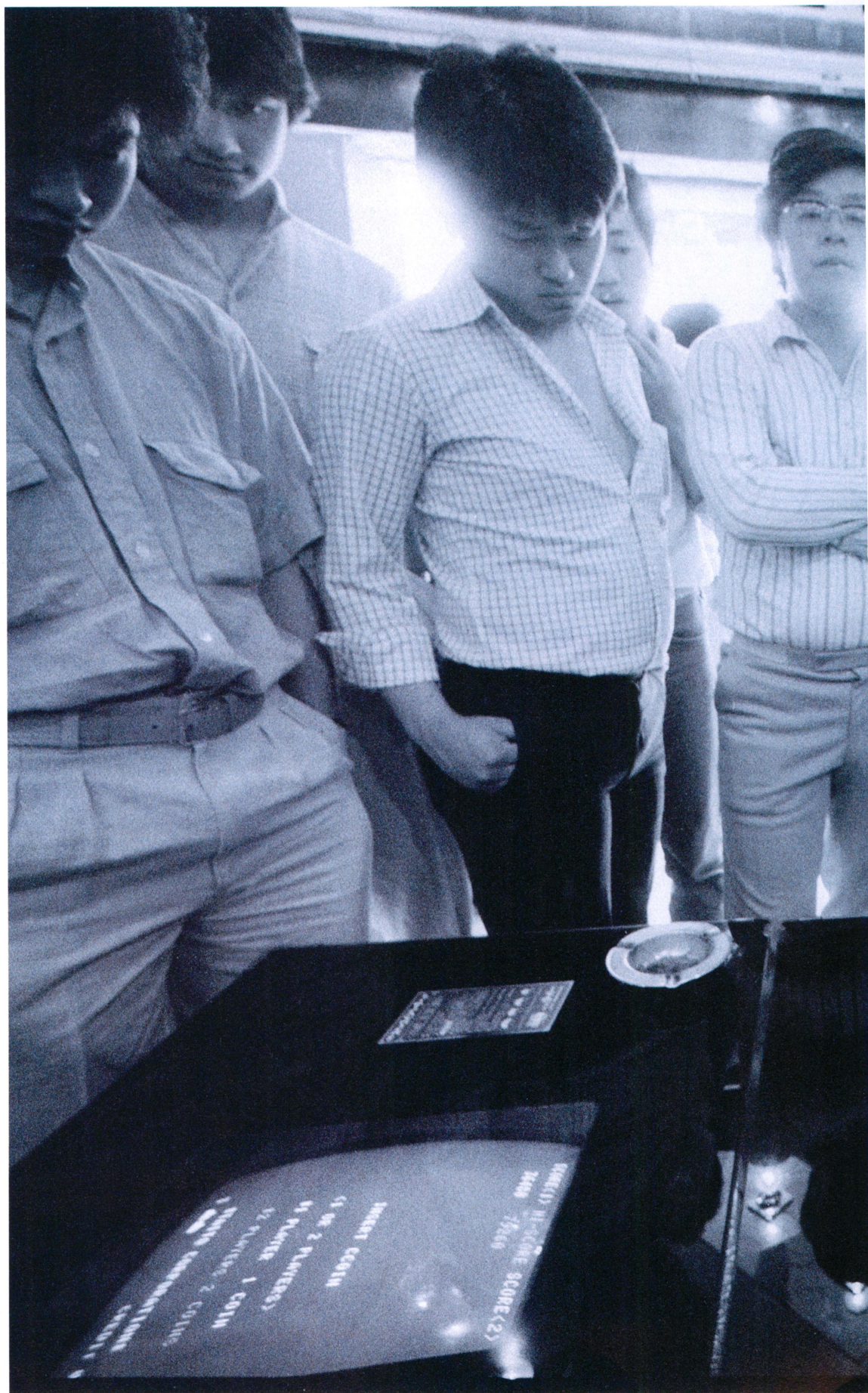
写真提供：タイトー

写真提供：タイトー

各地のレジャー施設にはピンボールに続いてガンゲームやドライブゲームなどが続き、ゲームコーナーが出来上がっていった。写真は71年の那須レジャーランド

写真提供：タイトー

好景気に押され、57年頃より温泉ブームに。はじめは人々のレジャー熱が高まっていた温泉旅館や行楽地にジュークボックスが持ち込まれたが、すぐさまピンボールも置かれるようになり大人気となる。写真は64年の強羅スケートセンター

Photo : Kyodo News

78年にスペースインベーダーが登場、空前のヒットとなった。それ以外のゲームには目もくれず人が群がり、タイトーでは量産が追いつかないため他社へのライセンス生産を許諾したが、無許諾のコピー品も溢れた。スペースインベーダーばかりを置いた「インベーダーハウス」も登場。コピーを含めた総生産台数は30万台とも言われ、これはもちろんアーケードゲーム史上最多の金字塔となっている

西角友宏インタビュー

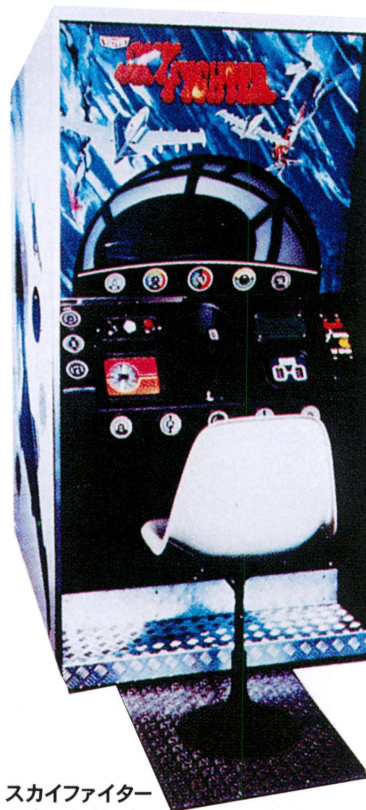
スペースインベーダーへと続く稜線

アーケードビデオゲーム黎明期に登場するや、日本全国から100円硬貨が足りなくなるほど熱狂的なブームを巻き起こした金字塔的作品は、いかにして生まれたのか。

文：秦野邦彦　撮影：伊藤星児　取材協力：タイトー

写真提供：タイトー

スピードレース
（74年　タイトー）
画面上部より走ってくる他の車を、ハンドルとアクセルペダルで操作してうまく避けながら90秒間で走行スコアを競うレースゲーム

サッカー
（73年　タイトー）
アタリ社『ポン』にインスパイアされた純国産初のビデオゲーム。前後2つのパドル（フォワードとゴールキーパー）を操作して相手のゴールを狙う

写真提供：タイトー

写真提供：タイトー

スカイファイター
（70年　タイトー）
西角氏が初めて手掛けたエレメカの名作。幻灯機の仕組みを利用して戦闘機のドッグファイトを立体的に見せるシューティングゲーム

1978年に登場した『スペースインベーダー』は、地球を侵略しに来た侵略者集団の攻撃をうまく避けながら1体ずつビームで倒していくという、それまでのアーケードにはない新しいタイプのゲームだった。ほどなくして大人から子供まで熱狂する社会的なブームを巻き起こし、〝日本人が開発し、世界に輸出されて成功を収めた最初のビデオゲーム〟として歴史にその名を刻む金字塔的作品である。生みの親である西角友宏は、それ以前にも『スカイファイター』『サッカー』『スピードレース』など数々の名作を世に送り出してきた。ここでは太東貿易（タイトー）の製造部門だったパシフィック工業入社から、『スペースインベーダー』誕生までの足跡を語ってもらった。

「私は大学時代、通信工学を学んでいたんです。その頃、関西精機製作所の『ミニドライブ』で何回か遊んでおもしろかった覚えはあります。当時印象に残っているゲームはそれくらいですね。というのも、もともと私はゲームを作りたくてパシフィック工業に入ったわけではないんです。電子回路の知識を活かした仕事がしたいと思っていたところ、たまたま友達からうちに来ないかと誘ってもらって。何の会社かもわからずに決めたような感じです」

開発部署に配属されて最初に設計を手掛けたのが、エレメカの名作『スカイファイター』（70年）。戦闘機での空中戦をテーマにしたこのシューティングゲームは、ゼロ戦搭乗経験者も絶賛するほどリアルな感覚が味わえた。しかも従来のエレメカはアメリカの製品に影響を受けてきたものばかりだったが、これは完全なオリジナルである。

回路図もないまま独力で開発 日本初のテレビゲーム

「『スカイファイター』の仕掛けは画期的だったと思います。戦闘機が空中に浮いて見えるようハーフミラーという鏡を使って映像合成して、スクリーンと実物の映像に距離を持たせて立体感を出したんです。ただ、迫力があるように筐体を大きくしたところ、巨大すぎてエレベーターに乗らないと営業から怒られました（笑）。私も迂闊でしたね。そこまで計算してなくて。すぐに設計し直して簡略化した『2』を出したんです。最初の作品ということもあって、これが一番愛着がありますね」

その後、会社の組織変更に伴い開発部署を離れ1年ほど事務職に就くこと

パックマン　80年　ナムコ

クレイジー・クライマー
80年　日本物産

クレイジー・クライマー
80年　日本物産

ムーンクレスタ
80年　日本物産

ドラキュラハンター　80年　テクノン工業

ミサイルコマンド
81年　セガ

ギャラガ　81年　ナムコ

ラリーX　81年　ナムコ

ニューラリーX　81年　ナムコ

フロッガー　81年　セガ

クイックス　81年　タイトー

※ ナムコはすべて現バンダイナムコエンターテインメント

エレベーターアクション
83年　タイトー

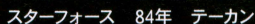
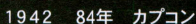
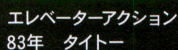
Instruction Card Collection

1942　84年　カプコン

スターフォース　84年　テーカン

ハイパーオリンピック　83年　KONAMI

マッピー　83年　ナムコ

ゼビウス　83年　ナムコ

ゲームの進め方

- **練習** — 赤の師範か、または画面の下に現われる矢印に習って技を出して下さい。
- **道場試合** — 白がプレイヤー、赤が敵です。時間内に、技を決めて敵を倒し、2本先取すると、次の試合に進めます。道場試合、全国大会での技ありは、2回で1本です。
- **鍛練** — 飛んで来る物をかわすか、破壊して下さい。
- **全国大会** — 道場試合と同様に、2本先取して下さい。勝ち進むと、段位が上がります。一試合勝つごとに、カワラ割り、氷柱割り、牛殺しがあります。
- **試し割り 牛殺し** — 鍛練、牛殺し等は、失敗してもゲームオーバーになりません。

ボーナスポイント

試し割り—タイミングよくたたき割って下さい。（パーフェクト2,000点）
牛殺し—タイミングよく技を出し、倒して下さい。（3,000点）

高得点の狙い方

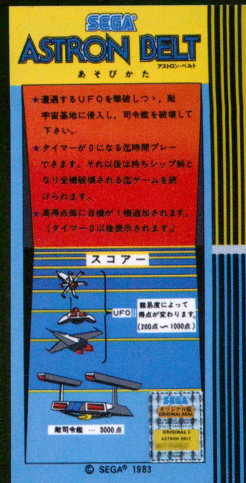
- 有利な本数になったら、大技（右図の赤）を狙え！
- 早めに勝負をつけ、残りTIMEのボーナスを狙え！
- ボーナスの牛やカワラはパーフェクトに！
- 得意の連続技をあみ出せ！ 例（フェイント→飛び横げり）

操作方法

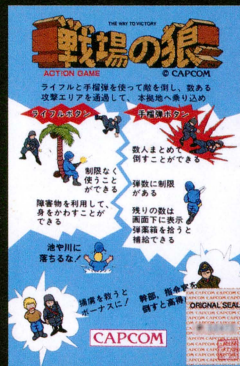
※左は、移動レバー、右は攻撃レバーです。
※技がかかるまでレバーを入れ続けて下さい。
※敵との距離によって、技が異なることがあります。

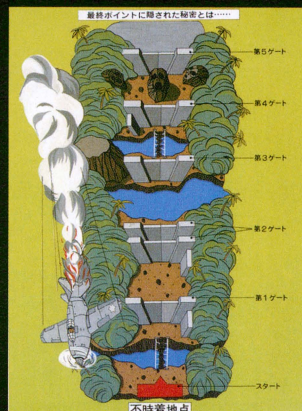
右レバー / 左レバー					
		後げり	前げり 中段逆突き	回しげり	ローキック
	後退 受け	後げり	後回しげり	上段突き	ローキック
	前進	方向転換 後げり	中段追突き 前げり	上段追突き 回しげり	ローキック
	ジャンプ	飛び後げり	飛び横げり	後方宙返り	前方宙返り
	しゃがむ	後方足払い	前方足払い	しゃがんで逆突き	前方足払い

空手道　84年　データイースト

対戦空手道　84年　データイースト

アストロンベルト　83年　セガ

イー・アル・カンフー　85年　KONAMI

グラディウス　85年　KONAMI

戦場の狼　85年　カプコン

ツインビー　85年　KONAMI

怒（いかり）　86年　新日本企画

熱血硬派くにおくん
86年　テクノス

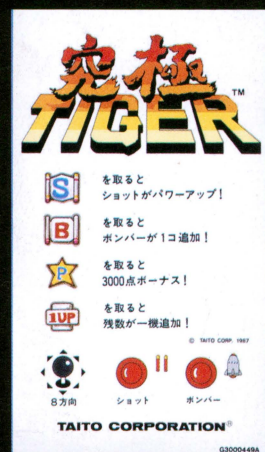
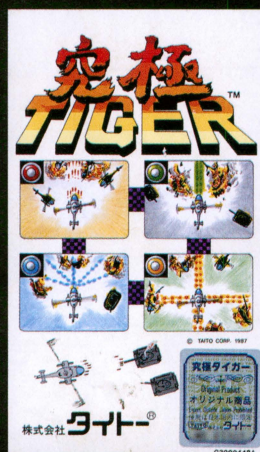
リアル麻雀牌牌　85年　アルバ

※ナムコはすべて現バンダイナムコエンターテインメント

スペランカー 86年 アイレム

アルカノイド 86年 タイトー

沙羅曼蛇 86年 KONAMI

四川省 89年 タムテックス

究極タイガー 87年 タイトー

コラムス 90年 セガ

ギャルズパニック 90年 カネコ

源平討魔伝 86年 ナムコ

TETRIS™
テトリス
落ちてくるブロックを隙間なく積んで下さい。
左移動
右移動
早く落とす
ブロックを回す
横1列できると
そのラインが消えます。
ブロックが上まで
積み上がると
ゲームオーバーです。
ブロックを早く落としたり
同時に多くのラインを消すと
高得点になります。
SEGA オリジナル証 ORIGINAL SEAL
SEGA®

必ずオリジナル証またはライセンス証を貼って下さい。 422-0272

テトリス 88年 セガ

スプラッターハウス 88年 ナムコ

F1 GRAND PRIX(エフワングランプリ) 91年 ビデオシステム

ストリートファイターII 92年 カプコン

雷電 90年 テクモ

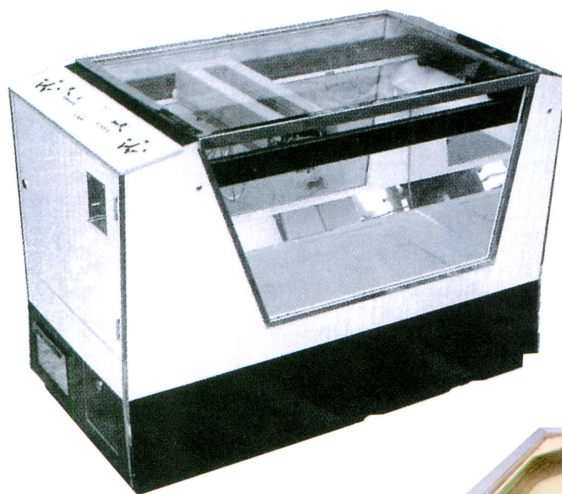
バーチャファイター2 94年 セガ

ぷよぷよ 92年 セガ

※ ナムコはすべて現バンダイナムコエンターテインメント

ボウリングブームが後押したゲームコーナー

ピーク時はわずか1年で約1400ヵ所のボウリング場が新設。ここにゲームコーナーが併設されたことで業界は大きく発展を遂げた。

文：秦野邦彦

クラウン602 65年 太東貿易

60年代中頃には都市部で100坪の専門店ができるほどのクレーンゲームブームが到来。ボウリング場にも置かれ、人気は全国へと広がっていった

スポーツマン 66年 太東貿易

この1台で「握る」「ひねる」「引き上げる」という3つのグリップ力を計測できるマシン。大学生を中心に体力に自信のある者たちが、こぞって挑戦した

ホッケーゲーム 60年代 関西精機製作所

レバーを操作してホッケースティックを持った選手を回転させる二人用のゲーム。隙をついて相手ゴールにボールを入れたら勝ち

Photo : Kyodo News

女子プロボウラー第1期生の（左から）須田開代子、中山律子、並木恵美子の3人が揃って月例大会に参加。彼女らの活躍で全国にボウリングブームが巻き起こった。71年、埼玉県の丸和ボウリング場にて

待ち時間つぶしとは言えないほど本格的なコーナーも登場。写真上段は早稲田ボウル内に設置された射撃ゲーム『サファリーライフルマン』（72年）。下段は目白オーシャンボウルの『アーチェリー』（72年）

写真提供：タイトー

1965年頃から日本では空前のボウリングブームが巻き起こった。前年に東京オリンピックが開催。いざなぎ景気により高度経済成長を遂げ、68年にはGNP（国民総生産）が世界第2位に。余暇を楽しむためのスポーツ施設や遊園地も急増し、レジャーの大衆化・大型化が一気に進んだ時期だった。

歴史を紐解くと、日本初のボウリング場は1861年に長崎の外国人居留地内に誕生。時を経て、1952年に民間ボウリング場の第1号「東京ボウリングセンター」が東京・青山に開業。当初は会員制で高額な料金だったが、やがてそうした設定も廃止され、61年に自動式ピンセッターが登場するとボウリングは一般にも開かれていく。

加えて、人気に拍車をかけたのが女子プロボウラーの存在。69年6月に第1回女子プロテストが開催され、合格した須田開代子、中山律子、石井利枝が「花のトリオ」としてブームの立役者に。テレビ中継で女子プロ初の公認完全試合を達成した中山はシャンプーのCMにも出演し、「さわやか律子さん」が流行語となった。かくして62年には全国で19ヵ所しかなかった施設数も72年のピーク時には3697ヵ所、レー

Photo : Kyodo News

ボウリングブームは女性向けアミューズメント市場も開拓した。現在も国内ボウリング場の年間利用者数は延べ4,649万人。参加人口1,780万人で、球技では第1位（「レジャー白書2011」より）

ン数12万1021（公益社団法人日本ボウリング場協会調べ）にまで及んだ。

待ち時間に遊べるゲームの周りに人だかりができた

雨後のタケノコのごとく建てられたボウリング場には若者を中心に人々があふれ、休日や夕方以降は1～2時間待ちはざらだった。そのため各施設はアミューズメントスペースを確保して、プレー待ちの人たちに遊んでもらうためのゲーム機を設置するようになる。

時を同じくして、65年にクレーンゲーム『クラウン602』を開発した太東貿易（現在のタイトー）やセガを筆頭に、ゲームメーカー各社が次々と新しいマシンを投入。ショッピングセンターやドライブインと並んで、ボウリング場はさまざまなアーケードマシンを楽しむことができる〝場〟となった。

独創的な国産エレメカ式ゲーム機の周りには人だかりができるほど注目を集め、ボウリング人気が高まるにつれアミューズメント市場は飛躍的に拡大。当時タイトーの社長だった中西昭雄氏は「ボウリングブームのおかげで私たちの業界は大きくなったようなものです」と語っている（アミューズメントジャーナル2015年9月号）。

それまで軒先に並んでいたゲーム機やピンボールは、このブームに乗り本格的に全国へ広がっていった。

メダルゲームが作り出したゲームセンター

アーケードゲームが屋上遊園地やボウリング場の「間借り」から独立した瞬間、そこは大人が遊ぶ場としてのメダルゲームであふれていた。

文：竹本 博

ニュー・ペニー・フォールズ（英・クロンプトン社 70年代初頭）

ウィンシュートという投入口からコインを入れ、左右に運動する台に乗ったコインを押し落とすゲーム。日本では「コインの滝」などとも呼ばれていた。このタイプはイギリスの複数社が製造して貿易会社が輸入していた記録が残る

ザ・ダービー Vφ（シグマ 75年）

シグマが開発した国産メダルゲーム初期の名機。10人同時プレイが可能な競馬レースで「模型の馬がトラックを走る」というスタイルを確立させた。開発に5000万円を投じたと言われ、当時「最大にして最も高価な」と評され2台のみの生産となった

カラービンゴ（タイトー 77年）

当時欧米で流行していたビンゴをタイトーがアレンジ。12通りのラインからメダル１枚につき１回選べる。ドーム内ではカラーボールが吹き上げられ、らせん状のガイドを転がり電子的に識別。華やかさもあるマシンだった

写真提供：タイトー

プントバンコ（セガ・エンタープライゼス 70年代中期）

0から12の番号を選べるルーレットゲーム。ペイアウトはメダル1枚につき1目張りの最高12倍から、奇数・偶数張りの2倍まで。英語による呼びかけや4種類のボール走行音は、録音テープの再生によって行なわれていた

ハーネスレース（セガ・エンタープライゼス 74年）

連勝複式で1着と2着を当てる5頭立ての馬車レース。競馬タイプ国産機では極めて初期のシンプルなものながらヒット作となった。各馬の1着の確率は決められていて、ボードにも大書されている

　メダルゲームは、ギャンブルが禁止されている日本でカジノマシンを楽しんでもらう方法はないだろうかと、シグマ（現・アドアーズ）を興した真鍋勝紀氏が60年代後半に考案した。そのシステムは通貨（お金）ではなく専用のメダルを使用し、獲得したメダルは換金せず、景品も出さず、カジノマシンを純粋なアミューズメントマシンとして使用するもの。真鍋氏は換金という牙を抜いても、カジノマシンはそれでも十分人々を魅了できると確信していた。そして彼はその営業方法が日本の法律に触れるか否かを学者や警察関係者に尋ねてまわり、「問題なし」との見解を得たあと、1971年12月18日、新宿歌舞伎町にメダルゲームを取り入れた日本初の本格ゲーム場「ゲームファンタジア・ミラノ」をオープンした。

　光を発するマシン各種は無彩色を基調にした内装により引き立ち、足下にはカーペットが敷かれている。カジノマシンに触れる機会など殆ど（ほとん）なかった当時の日本人が、ラスベガスの本場カジノを彷彿とさせる同店の登場に大いに興味をそそられたことは想像にかたくない。オープン後は売上高が当初予想を大きく上回るほどの人気を得た。

©シグマ/アドアーズ 1971年

71年、新宿で日本初のメダルゲーム場となった「ゲームファンタジア・ミラノ」店内のようす。ゲームマシンはルーレット、スロットマシン、ビンゴといったメダルゲームのほか、ピンボールなども置かれていた。この店はインテリアなど大人の鑑賞にも堪える空間づくりに注力されたことが画期的だった

もうひとつのメダルゲームの世界

70年代中期の圧倒的なコインゲームブームは子供用にまで発展。今40歳代の人なら誰でもやったことがあろう10円ゲームと融合したこのルーレットマシンは、いかにメダルゲームがブームとなっていたかという端緒でもある。写真は1990年製リプロダクト『ピカデリー・サーカス』(KONAMI)

ピンボールでヒット作を連発していた米国バリー社。この74年の広告では、バリージャパンという国内正規を思わせる会社がバリー製のスロットマシンを輸入販売。ギャンブルのイメージが強いバリーには本場の雰囲気が漂う

ゲーム場の売上高

年度	売上高
70(昭45) 年度	70億円
71(昭46) 年度	65億円
72(昭47) 年度	154億円
73(昭48) 年度	189億円

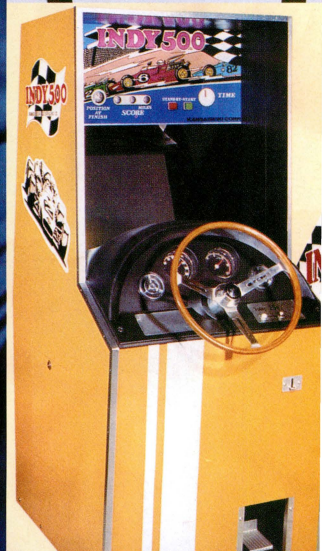
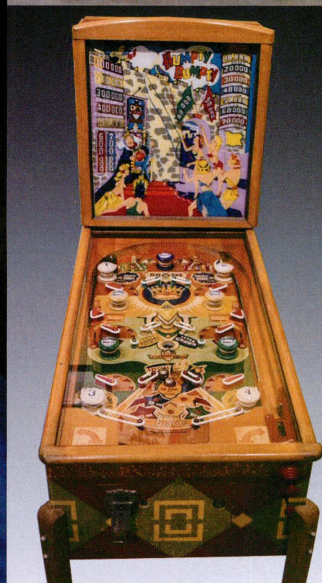
出典：JAIAアミューズメント産業の歩みと発展より
(通産省余暇開発室調べより)

70-71年はボウリングブームの収束もあり落ち込む。しかし72年からメダルゲームが爆発的に拡大、売上差分はほぼ全てメダル機によるもの。ここから70年代中頃には一気に1000億円市場となる

メダルゲームが先駆となった ゲーム専門店のブームと収束

その成功を受け、やがて日本各地にメダルゲーム場ができていく。ゲーム場はそれまで、ショッピングセンターの屋上遊園地やボウリング場の付帯施設として展開されることが多かったが、ボウリングブームが衰退した73年以降、新たな出店先が模索されていた。そうした時代背景があり、真鍋氏が考案したメダルゲームは街中におけるゲーム専門店の増加を大きく促したのである。

メダルゲームの人気は高く、専用のオリジナルマシンも次々と開発されていく。ゲーム業界とは無縁の人達も施設の経営に多数参加するようになり、メダルゲーム場の出店はあっという間にブームの様相を呈していった。76年には全国で1300軒近くのメダルゲーム場が営業されていたという。ただ、換金を行なう違法業者が現れ警察に摘発されたり、またビデオゲームが台頭してきたこと等によりメダルゲーム熱はやがて沈静化へと向かってしまう。

その後、街中のゲームセンターはメイン機種をビデオゲームに入れ替え大きな発展を遂げることになる。一方でメダルゲームは一時期の勢いを失うが、ゲームセンターにマニア以外の来店が大きく増える80年代後半以降、再びその勢いを取り戻していくこととなった。

INDY 500
INDY 500

20世紀アーケードの旅

前史・1901～2000年 クロニクル

CHRONICLE

ARCADE WITH A DREAM AND THE GAME MACHINE

Photo : Kyodo News

社交場に置かれた硬貨で動く娯楽機の誕生

最先端の機器を娯楽として提供する場が生まれ、やがてアーケードにはさまざまな人を楽しませるアイデアが集まり形になってゆく。

文：赤木真澄

D・ゴットリーブ社が31年にリリースした『バッフルボール』。不況下のやりきれない時代、労働者にとって、せめてピンボールでいい得点を出すことが、思わぬ満足感をもたらした

1889年にアメリカ・サンフランシスコのルイス・グラスが設けた『ニッケル・イン・ザ・スロット』。チューブを耳に当てて硬貨を投入すると、音楽が聞こえてくる

エジソンが1893年に発明した『キネトスコープ』。上映用フィルムの連続映像を覗き穴から見る仕組みで、『ミュートスコープ』と並んでペニーアーケードで人気を集めた

台を揺らすと内部のボールが動いて電気を遮断し動作しなくなる「ティルト」機能を初搭載したバリー社『シグナル』(34年)。ハリー・ウィリアムズが開発した

トーマス・エジソンが1877年に円筒形のロウ管を使う録音再生機『フォノグラフ』を発明したのは、口述筆記に使うためだった。当時それはカーニバルの余興でよく使われたため、エジソンは深く傷ついたという。しかし、人びとが娯楽機械として楽しむのを止めることはできなかった。

1889年にはサンフランシスコとニューヨークで『フォノグラフ』が硬貨作動式に改良され、運営する「フォノグラフパーラー」も現れ欧州まで広がった。当初これは、聴診器のようなチューブを耳に当てて一曲5セントを投入して聞くものだったが、同じ曲に4人がそれぞれ硬貨を投じたので4倍の思わぬ稼ぎになったという。

この頃エジソンの発明品で短い連続フィルム映像を見る『キネトスコープ』や、手回しで連続写真をパラパラと見る『ミュートスコープ』が登場。1896年にはエリー社から景品をクレーンで釣るディッガーが、1907年にはシーバーグ社の自動ピアノも現れた。そしてパンチングバッグ、力試し、電気ショッカー、占い機、ガムボール自動販売機、立体写真ボックスなど、新技術を使う目新しい機具（ノベルテ

28年頃、宝塚新温泉・遊戯場のようす。日本娯楽機が運営し、輸入された『ミュートスコープ』や『打撃計』(パンチングバッグ)等があったのが分かる

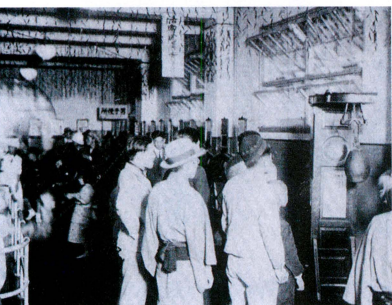
138 The Billboard — GENERAL OUTDOOR NEWS March 28, 1931

THE ERIE DIGGER

THE MOST PROFITABLE LEGITIMATE COIN CONTROLLED MACHINE
LIMITED TO 200 MACHINES

Minimum Investment Required Is $50.00

IT WILL PAY YOU TO GET IN ON THIS

THE ERIE MFG. CO.
89 WOODBINE ST. HARTFORD, CONN.

『ビルボード』紙（31年3月28日号）に掲載されたエリー社のクレーン機『エリーディッガー』3タイプが並ぶ広告。クレーン機は20年代から密かに人気を集めていた

20年代はアメリカに端を発したラジオが世界中に普及し、人々の生活が変化しはじめる。写真は21年にラジオ特集が組まれた『ポピュラーサイエンス』誌の表紙

アメリカ発祥のスクウェアダンスを踊る若者たち。流される音楽はカントリーやブルーグラスという伝統的なものだった。奥には戦時中に生産された唯一の機種で、美術的評価も高いワーリッツァー『Model 42』

Photo/getty images

33年に登場したワーリッツァー『Model P10』。ジュークボックスの特許を取った同社のジュークボックス第1号で、硬貨を投入すると10枚の78回転SP盤レコードから曲を選べた

イ）も出現して人気を集めていった。

雑多なノベルティが魅力の「ペニーアーケード」の確立

これらの機具を集めた店は「アーカディア」、「エジソニア」、「ペニーワンダーランド」と呼ばれたこともあるが、小銭を消費する娯楽場として一般に「ペニーアーケード」と呼ばれ、親しまれるようになった。米国ミルズノベリティ社は、1904年のセントルイス博覧会に「エジソニア」を出品、硬貨作動式の娯楽機がいかに儲かるかを強くアピールした。

アメリカでは31年にD・ゴットリーブ社が、キューを突いて盤上の穴にボールを入れるピンボール機『バッフルボール』を発売。翌年のバリー・マニュファクチュアリング社『バリーフー』を含め、他社から一斉に類似製品が出た。こうした初期のピンボールは世界恐慌で失業した労働者から人気を得たが、一部で得点に応じて少額ながら現金を出したため、禁止されていった。

日本では28年、遠藤嘉一が宝塚新温泉の遊戯場に自動木馬、おみくじ機を設置、千代田組が輸入した『玉あそび』（パチンコの原型）などの娯楽機も扱った。遠藤は31年松屋浅草店に「スポーツランド」を開設、屋上遊戯場を展開したが、40年には奢侈（しゃし）品等製造販売制限規則により一旦閉鎖された。

主な出来事

- 1877 エジソンが円筒形ロウ管を用いた録音再生機『フォノグラフ』を発明
- 1889 サンフランシスコで『フォノグラフ』を硬貨作動式にしたフォノグラフパーラー開設
- 1899 木製自動賭博機（スロットマシン）『リバティベル』完成
- 1901 ビクター・トーキングマシン社、ぜんまい仕掛けの硬貨作動式『ディスクフォノグラフ』
- 1913 米国で社交ダンスブーム。4枚綴り『フォトブース』登場
- 1920 米国で禁酒法（20～33年）の影響で「もぐり酒場」が蔓延『ディッガー』ブームが始まり賞品の玩具が賞金に代わる
- 1922 遠藤嘉一が掛時計を利用した『ハート美人自動販売機』
- 1929 世界恐慌始まる
- 1931 日本娯楽機、初の百貨店屋上・屋内遊戯場の松屋浅草『スポーツランド』開設
- 1933 ワーリッツァー社『デビュータンテ』で硬貨作動式フォノグラフに本格参入
- 1934 ティルト機構が付いた、バリー社ピンボール『シグナル』
- 1935 シーバーグ社、光線銃の『レイ・オ・ライト』でガンゲーム機に参入
- 1936 賭博化したピンボール機に対しシカゴ市などが禁止令
- 1939 ミュートスコープ社、ガンゲーム『シュート・ザ・バーテンダー』発売
- 1940 ハワイでサービスゲームス社発足
- 1941 太平洋戦争勃発、米国政府の生産抑制命令によりメーカーは戦後まで生産停止

ジュークボックスの普及とフリッパーの発明

若者が集まる場の素地を作ったジュークボックスと、進化の分岐点を迎えたピンボール。その頃日本でもアーケードの基礎が生まれつつあった。

文：赤木真澄

ワーリッツァー社の『1015』（46～47年）は当初5万6千台売れた。元祖は78回転レコード用だったが、50年代に45回転用に改造され、その年代製とよく誤解される。完璧なデザインなのでリバイバル版も多い

ジュークボックスの近くで踊りを楽しむアメリカの若者たち。この光景はやがてアメリカ文化の象徴となる。機種は別名「ピーコック」とも呼ばれたワーリッツァー社の『850』（41年）

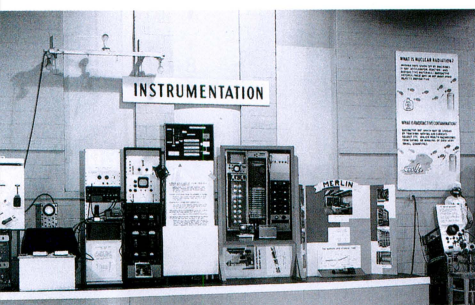
シーバーグ社が48年、78回転のレコード50枚を扱う『M100A』（写真）を出しワーリッツァー社の独占的支配は崩れた。50年には45回転専用の『M100B』が出てさらに決定打となった

ロッコーラ社のジュークボックス『1432』（50年）。赤く揺らめく電飾はストーブのように熱を放ち、凍てつく寒い夜などには思わず手をかざす人もいた、という日本での話もあった

正式名称が『フォノグラフ』（音声記録装置）という『ジュークボックス』は、禁酒法（※）下でも酒場に限らず根強い需要があり、急速に市場が拡大した。だが、太平洋戦争の間はそうした需要にもかかわらず、原材料と労働力が不足し、生産は途絶えていた。

戦前すでにヒット作をものにしていたワーリッツァー社は46年、最高傑作となる『1015』が24曲用ながら大ヒット、18ヵ月間で5万6千台も生産した。そして力を蓄えたシーバーグ社も48年に100曲選曲の『M100A』、続いて45回転用『M100B』を発売しトップメーカーになった。ロッコーラ社はワーリッツァー社の後に続き、ロウ／AMI社も態勢を整え、4大メーカーが華々しく製品を競い合った。

戦後、フリッパーの採用で生まれ変わったピンボール

30年代中頃以降、ゲームの結果で（少額であれ）金品を払い出したピンボール機の将来はなくなっていたが、47年にゴットリーブ社が野球ゲームで使う電磁コイルを採用し、ボタンを押すとバットを振り、ボールを打ち上げることが可能になった。これによりボール

アメリカ・ブルックヘブン国立研究所が58年に公開した『テニス・フォー・ツー』。オシロスコープ（左から2つ目）をモニターにしたテニスゲームで、後にTVゲームの実験的先例として認知されるようになる

屋上遊園地などでよく見られた、関西精機製作所の『ステレオトーキー』（55年）。同社は「自動式天然色立体発声幻灯機」と説明した

持田 晃 撮影『東京いつか見た街角』（河出書房新社）より

太東貿易は56年に国産ジュークボックス『ジュークJ40』を製作。同年の大阪国際見本市に出展したが、量産化には至らなかった。写真の人物は同社のミハイル・コーガン社長（当時）と後に社長となる中西昭雄氏

※ 飲用アルコールの製造、販売、輸送が全面的に禁止された法律。1920年から33年に、アメリカ合衆国憲法修正第18条下において施行。

ゴットリーブ社『ハンプティ・ダンプティ』(47年)は、ボタンを押してフリッパーを振り、ボールをプレーフィールド上方へ打ち上げる。現代に至るフリッパー機構を採用した最初のピンボール

50年代半ばにはアメリカから世界中にピンボールとジュークボックスが輸出され、日本やヨーロッパにもアメリカ文化が拡散した。写真はドイツ・ハンブルクでピンボールに興じる若者たち

『ハンプティ・ダンプティ』でフリッパーは左右2列に3個ずつ計6個付いていたが、ゲンコ社初のフリッパー『トリプルアクション』(48年)では下の左右2個だけ(但し逆方向)に工夫されている

がただ下りてくるだけのピンボールの時代は終わりを告げる。ボールを弾く部品「フリッパー」（水かき）は、競合するウィリアムズ社らもこぞって採用。フリッパーピンボールは単に「フリッパー」と呼ばれ発展を続けることになる。

51年にはバリー社が盤面の25個の穴に5個のボールを入れて役を作る「ビンゴピンボール」として市場に再投入。ビンゴとフリッパーは対立する商品となったが、結局ビンゴは57年に連邦最高裁が賭博機と認定、姿を消した。

一方、日本では敗戦後の焼け跡からビジネスの模索が続く。ハワイの米軍基地でジュークボックスの補修をしていたサービスゲームス社は、日本支社として52年にサービスゲームス（東京）を発足させた。同社は60年に日本娯楽物産と日本機械製造に分社（64年に再統合）、後者は国産ジュークボックス『セガ1000』を生産した。54年設立のローゼン・エンタープライゼスは証明用写真ブース『フォトラマ』で成功、またアメリカから中古ゲーム機を輸入して東京と大阪に「ガンコーナー」を開設した。日本娯楽物産とローゼンエンターは65年に統合し「セガ・エンタープライゼス」となった。一方、ロシア出身のコーガンは53年に太東貿易（後のタイトー）を設立。これら企業が米軍放出の中古娯楽機を入手、模索しながらビジネスの基礎を固めた。

主な出来事

- 1945 日本では進駐米軍がジュークボックス等を基地に持ち込み、その中古機が市中に出回る
- 1946 ワーリッツァー社『1015』発売。18ヵ月で5万6千台が売れるヒット作となる
- 1947 ゴットリーブ社『ハンプティ・ダンプティ』でスキル重視のフリッパーピンボールを確立
- 1948 シーバーグ社が100曲「セレクト・オ・マチック」を採用した『M100A』出荷 RCA社は45回転式シングル盤、コロムビア社は33回転盤のレコードを出した
- 1951 ジョンソン州際輸送法（ギャンブル機器連邦法）施行、クレーンも賭博機として禁止
- 1952 スチュアートとレメアーによる、サービスゲームス（東京）が発足
- 1953 太東貿易（後のタイトー）設立、ウオッカ醸造やピーナッツベンダー委託営業、ジュークボックス設置営業を開始
- 1954 日本でローゼン・エンタープライゼス設立、証明用写真ブース『フォトラマ』設置 中村製作所（後のナムコ＊）が自動木馬を設置
- 1955 関西精機製作所設立、自動紙芝居機『ステレオトーキー』
- 1957 ビンゴピンボール機はスロットマシンと同様賭博機とする連邦最高裁判決
- 1958 関西精機製作所『ミニドライブ』出荷
- 1959 キャピタルプロジェクト社ドライブゲーム機『オートテスト』

＊現 バンダイナムコエンターテインメント

街の風景

1950-1959

戦後のレジャーと風俗はブームの連続だった。何かが話題になると皆がこぞって参加し、乗り遅れまいと一気に過熱した時代。そうした勢いがそのまま若者文化の種となってゆく。まだサブカルチャーと呼ばれる前時代、流行に敏感な若者たちの熱気はそのまま社会の断片になってゆく。

59年、東京・日本橋のデパートの屋上に人工スキーゲレンデが登場。この頃は鉄道網に沿ってリゾート開発が盛んに行なわれ、若者たちによる第一次スキーブームが起こっていた。そこに目をつけたデパートが作った施設。これ以前には藁を敷いた屋上ゲレンデもあった

Photo：Kyodo News

パチンコが大流行。写真は53年の東京・新橋にあるパチンコ店で、見ての通り立って弾く。玉をひとつずつ入れる単発式から玉皿を使う手動連発式に入れ替わり、大ブームとなった時代。しかし射幸性が跳ね上がり、翌54年には連発式が禁止となった

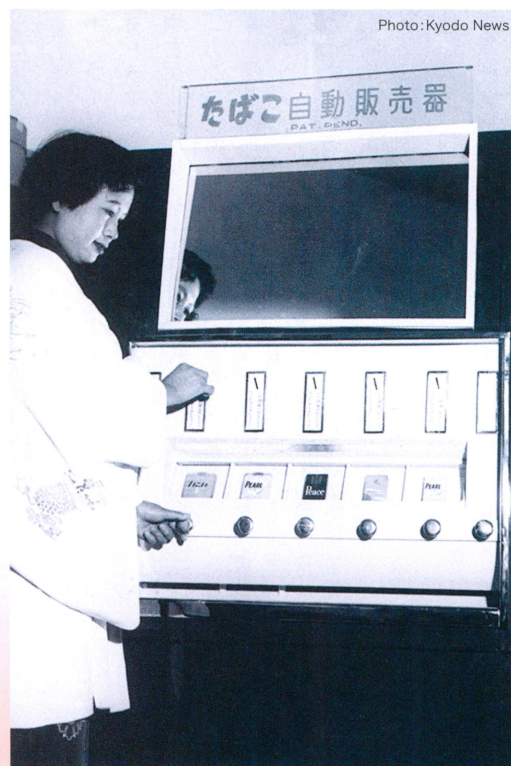
50年代のたばこ自動販売器。代金を入れてハンドルを引くと出てくる。写真では『ピース』『いこい』『光』といった銘柄が見られ、比較的高価な嗜好品ながらヤングアダルトに流行した。うどん一杯30円の時代、専売公社による『ピース』の価格は10本入りで40円

Photo：Kyodo News

Photo:Kyodo News

55年、大阪市内ではヌード喫茶店が流行。下着の上に薄いナイロンドレスを羽織った女性店員が接客するスタイルで、わずか3ヶ月ほどで30店舗近くまで増え、すぐに小説や映画の題材にもなった。しかし週刊誌での報道から「けしからん」という風潮や、59年の風俗営業等取締法などで消えてしまうことになる

58年の売春防止法施行の頃の大阪・飛田。いわゆる赤線の廃止により、一帯は追い詰められた。以降は違法となり表向きは一斉に廃業したが、全国の元赤線地帯ではアンダーグラウンドな営業が続くことになる。独特の情景は小説や映画の題材として多く描かれてきた

Photo:Kyodo News

大阪の通天閣、完成間近の56年のようす。同時期の名古屋テレビ塔（54年竣工）、東京タワー（58年竣工）を手掛けた内藤多仲の設計で、地上100メートルの高さを誇る大阪のシンボル的存在となった

娯楽場ブームの広がりと、国産マシンの開発

それまでアメリカから輸入されていたエレメカは、日本の高度成長とボウリングブームなどが後押しとなり60年代から本格的な国産化が進む。

文・赤木真澄

65年頃大ブームを迎えたボウリング。常に2～3時間の順番待ちとなり、待ち時間に遊ぶためのクレーンゲームやピンボールが設置された

Photo：Kyodo News

『ボクシング』(三共精機)はパンチングバッグを下に引き、力いっぱい叩くとその力量がランプ表示される。こうした力だめしゲームは他に腕相撲などもあり、60年代にエレメカ化された

『スキルディガ』(セガ)は65年のクレーンゲームブーム時に登場。当時は100坪の店内にクレーンゲームばかりが並ぶほどで、1台で1万円以上も売り上げたという

©SEGA

写真提供：タイトー

67年に登場した『バスケットボール901』(太東貿易)。手元にある14個のボタンを使ってボールを弾き合い、得点を競う

電子技術を使っていないアメリカ製のエレメカアーケードゲーム機は、37年ロッコーラ社の野球ゲーム『ワールドスポーツ』、38年ミュートスコープ社ガンゲーム『シュート・ザ・バーテンダー』(標的がヒットラーや東条英機に置き換えられたりした)、41年同ドライブゲーム『ドライブ・モービル』などが開発された。戦後も47年シーバーグ社光線銃ガンゲーム『シュート・ザ・ベア』、エキジビット社の接点式ガンゲーム『ディルガン』と、ガン&ドライブゲームを中心に確実にゲーム開発の幅を広げつつあり、60年代にはついに日本にも本格的に上陸する。

セガは統合後もアメリカからエレメカアーケードゲーム機を積極的に導入していたが、66年に潜水艦ゲーム『ペリスコープ』を開発、71年からは『ウィナー』など国産ピンボールの生産を開始し開発力を高めた。中村製作所*(後のナムコ*)は54年、自動木馬の運営から始め、開発、製造に向かう。50年代後半からのメーカーには、日本自動販売設備、日本展望娯楽社、日本遊園機などがあったが、エレメカでは壊れやすいという弱点から、60年代で潰え、70年代まで持ち堪えられなかった。

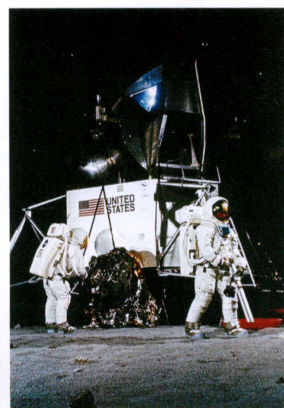
NASAによるアポロ計画は61年に始まり、69年ついにアポロ11号で月面着陸成功。日本でもテレビ放送され、中継で見た人は60％超とも言われる

Photo/getty images

66年にザ・ビートルズが来日、日本武道館にてコンサートが行なわれた。当時は警察官のほか中高校生から右翼まで入り乱れる一大イベントだった。写真は当時のオリジナル日本盤

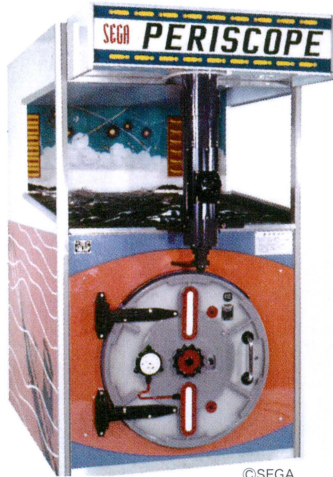
68年の第7回アミューズメントマシンショー。太東貿易のブースには輸入品のシーバーグ社ジュークボックス『ショーケース』のほか、『バスケットボール901』も展示された

写真提供：タイトー

メーカーとしては小規模だった、こまや製作所のヒット作のひとつ『クレイジー15ゲーム』(65年)。ボールが入った穴の番号が縦、横、斜めにそろうと再ゲームできる

セガの潜水艦ゲーム『ペリスコープ』(66年)は、会社の統合後に初めて手掛けたアーケードゲーム機。潜望鏡を覗き込みながら狙いを定めて魚雷を発射させ、命中すると閃光と爆発音が出てくる

©SEGA

太東貿易は東京オリンピック開催の64年、ストップボタン付き3リールのスロットマシン『オリンピアゲーム』で風俗営業の射幸遊技機として認可を受け、注目された

写真提供：タイトー

関西精機製作所の光源応用ドライブゲーム『インディ 500』(68年)は日本で売り上げトップを示しただけでなく、アメリカで許諾を受けたシカゴコイン社が『スピードウェイ』として発売、ヒットした

エレメカの国産化時代と米国での賭博機のうごめき

このころ鋭いゲーム感覚と確かな技術で急伸したのが、京都の関西精機製作所である。技術者である古川謙三が55年に設立、百貨店屋上に置く自動紙芝居『ステレオトーキー』を作って参入し、58年ドライブゲーム『ミニドライブ』、68年に光源応用ドライブゲーム『インディ500』と着実に長く稼げるヒット作をものにした。しかし大量生産をしないため、セガ『グランプリ』など対抗商品を許すことにもなる。日本では65年頃からボウリング場がブームとなり、待ち時間を過ごすための付属ゲーム場も潤い、設置場所が広がっていくという時代だった。

一方、もともと娯楽だけを目的とするアーケードゲームと、財物の得失を目的とする賭博機ではその本質が異なる。賭博機の流れはルーレット式が長く続いた後、アメリカで1899年に3リールの自動賭博機（スロットマシン）『リバティベル』が完成、1906年それを改良したミルズノベリティ社がトップメーカーとなる。アメリカではこれら賭博機を規制するジョンソン法が51年に制定され、クレーンゲーム機も規制対象になったが、63年にはバリー社が電動スロットマシン『マニーハニー』でたちまち市場を独占した。

主な出来事

1960 日本機械製造が国産ジュークボックス『セガ1000』製造、ローゼン・エンターが「日比谷ガンコーナー」開設

1961 シーバーグ社は自動販売機のトップメーカーに

1962 ローゼン・エンターによる「ハリウッドボウリングセンター」開設

米国マサチューセッツ工科大学（MIT）のラッセルら、ミニコンベースの実験ゲーム『スペースウォー！』開発

1963 バリー社、ホッパーを採用した電動スロットマシン『マニーハニー』発売、賭博機市場をほぼ独占へ

1964 シカゴコイン社のガンゲーム『テキサスレインジャー』でハーフミラーを採用、ミッドウェイ社『ライフルチャンプ』ではブラックライト採用

1965 ボウリングブームに伴い付帯ゲーム場が全国に拡大

1968 中山隼雄(後のセガ社長)が娯楽機販売専門のエスコ貿易を設立

関西精機製作所『インディ500』発売

1969 バリー社が株式公開し、ミッドウェイ社を買収。セガは複合企業のガルフ+ウェスタン社の子会社に

ラルフ・ベアの家庭用ビデオゲーム機『ブラウンボックス』を大手家電メーカーに披露、マグナボックス社が独占販売権取得

ウィリアムズ社ブラックライトを使った『アクアガン』

セガ『グランプリ』、『ミサイル』

＊現 バンダイナムコエンターテインメント

Photo：Kyodo News

65年の福岡・博多区、箕面通りの自動車ラッシュ。バスやトラックが商店街の軒をかすめながら進む光景は日本全国の都市部で見られた。自動車の普及にともない各地で幹線道路の着工が続いたが、交通渋滞の慢性化は60年代にさらに悪化してしまう

Photo：Kyodo News

68年に街角に設置された宝くじ自動販売機。写真は大阪・南区（現中央区）の戎橋通りのもの。さまざまな商品が専用の自動販売機で発売された時期で、宝くじもこのような機械で売られた。ちなみにこの年の12月、1等賞金はついに1,000万円の大台に乗っている

Photo：Kyodo News

タクシーのサービス改善策として設置された無線タクシー呼び出し専用の試作電話機。69年に運輸省が設置した。東京オリンピックを契機に「神風タクシー」と呼ばれた粗暴運転を取り締まるなど、当時はタクシーの近代化に向けてあらゆる手段が取られた

60年代は便利さや新しい価値感へチャレンジし続けた時代。21世紀に残っていない試みも多く、今となっては微笑ましいものも。また、戦後ベビーブーマーが大人になる頃で、既成の社会には無かった文化が芽生えた。この時代にしかない勢いを、どこか懐かしく感じる人もいるだろう。

街の風景
1960-1969

Photo：Kyodo News

69年、東京・新橋駅ガード下でデモをする学生たち。この日は沖縄デー（4月28日）で、沖縄の本土復帰を訴えて新左翼と呼ばれる過激な集団がゲバ棒をかかえて街頭に出た。8,000人にのぼる集団は電車を止めるなどし、深夜には警察と衝突。銀座から有楽町にかけてにらみ合いが続き、合わせて900人を超える逮捕者が出たとされている

「電子頭脳による現金自動販売機」と書かれたローンマシン。カードを入れると2万円が借りられたという。日本の銀行ATMが本格的に普及したのは70年代初頭から。この写真は66年、東京・東銀座でのひとコマで、かなり珍しいものだったと推測できる

Photo：Kyodo News

66年、東京・銀座のデパートで13万5,000円という当時破格の安値で売りに出されたカラーテレビ販売現場。後の68年にはNHKのカラー放送契約が創設、69年にはカラーテレビの生産数で日本が世界一となっている。また、カラー放送が急速に普及し、テレビ番組表には「カラー」と表記される番組が多くなってきた

Photo：Kyodo News

ビデオゲーム機の登場・ポン、ブレイクアウトの衝撃

突如現れたビデオゲームはアメリカで怒涛のヒットとなり国内メーカーも即座に追随。この新しい技術革新は日本のアーケードへ浸透してゆく。

文：赤木真澄

世界初のアーケード用ビデオゲーム、ナッチング・アソシエーツ社の『コンピュータースペース』(71年)。シューティングゲームとして71年の展示会で披露され驚きを与えたが、その潜在的な可能性に気づいた業者はわずかだった

アタリ社『ポン』(72年)。簡単なインストラクション（説明書き）が付いていた。なお、アタリジャパンが74年ごろ温泉場などに設置、展開したものは、もっとモダンなデザインのキャビネットだった

セガ『ポントロン』(73年)。「テレビとICを利用した電子ピンポンゲーム機」という宣伝文句。17インチ画面、2人用で1ゲーム50円。11（または15）得点した方が勝ち（エレポンも同様）

タイトー『エレポン』(73年)。「まったく新しい感覚。大人から子どもまで楽しく遊べる電子ピンポンゲーム」が宣伝文句。20インチ画面、2人用で１ゲーム50円

70年代はビデオ（テレビ）ゲームが市場に登場、急速に拡大した時期になる。

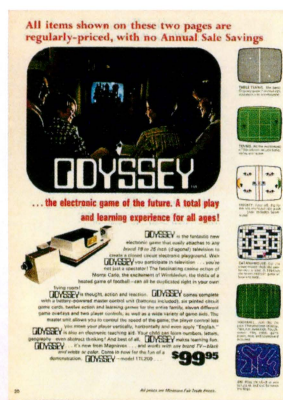
米国ナッチング・アソシエーツ社は71年、ノーラン・ブッシュネルらが持ち込んだ『コンピュータースペース』を製品化、ビデオゲーム時代の到来を告げたが、反省点も数多く残した。一方、ラルフ・ベアの家庭用ビデオゲーム装置『ブラウンボックス』を製品化したマグナボックス社『オデッセイ』は72年に発売され、続いてそのゲームのひとつをヒントに、ブッシュネルが設立したアタリ社の業務用『ポン』が大ヒット。業務用ビデオゲームを軌道に乗せた。『ポン』はこの年デビューしたブランズウィック社2人用アーケードゲーム『エアーホッケー』を上回る人気で品不足となり、アライドレジャー社『パドルバトル』など多くのメーカーが対抗商品の製造に取り掛かっている。日本でもセガ『ポントロン』、タイトー『エレポン』が発売された。

アタリ社は73年『ガッチャ』以来パドルとボールを使うゲームから抜け出し、74年『グランドトラック10』、同『タンク』と、さまざまなジャンルを開拓、開発の幅を広げていく。家庭用でもアタリ社は76年に単体の『ホームポン』

モグラたたきは、東洋娯楽機（東娯）の依頼でカトウ製作所が開発・製造し、東娯が76年に発売した『モグラ退治』が元祖。これがたちまちヒットして、後年類似品や家庭用玩具が出るに至った

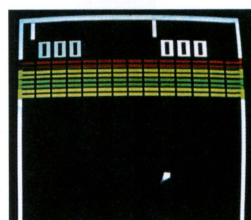
長嶋茂雄が73年にプロ野球現役選手引退。後楽園球場での「我が巨人軍は永久に不滅です」という名言は日本中で報道された

Photo：Kyodo News

72年に世界初の家庭用ビデオゲーム機『オデッセイ』発売。テニスなど12種と、ガンゲーム４種を回路上に内蔵。カードを差換えるとゲームを選べた

70年代には温泉施設などにもゲームコーナーが増えていく。写真は75年の水上温泉ホテルで、左に『スカイファイターⅡ』（71年）、『スピードランナー』（72年）、右に『スペースモンスター』（72年）、『ラットパトロール』（71年）などタイトーのエレメカ時代の名機がズラリと立ち並ぶ

写真提供：タイトー

日本初のメダルゲーム場、ゲームファンタジア・ミラノが71年東京・新宿にオープン。専用メダルでカジノ気分を楽しめる画期的な店だった

©シグマ／アドアーズ

アタリ社『ブレイクアウト』（76年）。日本では76年５月にアタリジャパン／中村製作所から発売された。1または2人用、1ゲーム50円。ブロックに当てるたびに得点する

を成功させた後、77年ゲームソフトを収めたカートリッジを交換できる『ビデオコンピューターシステム』（VCS）を発売。これに伴いアタリ社は76年、WCI（※1）に買収され、その子会社となった。ちなみにマグナボックス社は74年アタリ社らを特許侵害で提訴したが、76年に和解している。

この間ピンボールはロサンゼルスその他の都市でも解禁され、それを機にアタリ社も76年に『アタリアンズ』などの製造に乗り出すが、ビデオゲームより制約が多く、わずか4年で止めてしまう。シグマ（現アドアーズ）は日本で初めてカジノ機を使用するが賭博にならないメダルゲーム場『GFミラノ』（※2）を開設、その高収益に他社も続々と同様の施設を開設した。その結果、子ども用プレイランドにまでメダルゲーム機が置かれることになった。

タイトーとミッドウェイ社 日米のメーカー同士が協力

タイトーはパドルとボールから早くも脱し、74年に高速走行を楽しむ『スピードレース』、75年に西部劇の『ウェスタンガン』を開発。これらの許諾を受けたミッドウェイ社がアメリカでも発売した。前者は『ホイールズ』として、後者はCPUを搭載した初のマザーボード「8080基板」で組み直され、『ガンファイト』としてヒットした。

主な出来事

- **1970** シカゴコイン社が関西精機製作所の許諾品『スピードウェイ』、中村製作所『レーサー』、太東貿易『スーパーロードセブン』を発表
- **1971** セガ『ウィナー』など国産ピンボール生産開始
  ナッチング・アソシエーツ社業務用VG『コンピュータースペース』発売
- **1972** アタリ社『ポン』発売
  マグナボックス社家庭用VG『オデッセイ』、ブランズウィック社『エアーホッケー』
  米国ロサンゼルスでフリッパー・ピンボール解禁、他の主要都市でも解禁へ
- **1973** アタリ社はキーゲームス社を設け、翌年吸収合併
  任天堂『レーザークレー射撃システム』発売
- **1974** マグナボックス社が特許侵害でアタリ社を提訴、後に和解
  欧州生まれの『テーブルサッカー』が、米国で流行
  東京高裁、独製回転盤式『ロタミント』は賭博機との判決
  タイトーVG『スピードレース』で人気を集める
- **1975** タイトーVG『ウェスタンガン』、同許諾品ミッドウェー社VG『ガンファイト』発売
  エキシディ社VG『デスレース』、関西精機製作所はホログラムを採用した『ガンスモーク』、任天堂メダルゲーム『EVRレース』を発売
- **1976** アタリ社VG『ブレイクアウト』、家庭用『ホームポン』、*中村製作所エレメカ式ドライブ機『F1』発売

* 現 バンダイナムコエンターテインメント　　表中 VG＝ビデオゲーム

※1　ワーナー・コミュニケーションズ社。

※2　ゲームファンタジア・ミラノ。

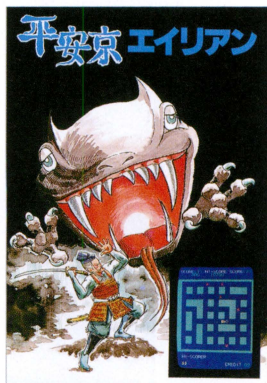
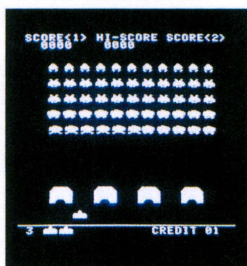
ビデオゲーム機の躍進・嵐のインベーダー狂騒

『スペースインベーダー』の登場はアーケードの在り方を変えただけでなく、国内外のメーカーにも大きなインパクトを与えた。

文：赤木真澄

写真提供：タイトー

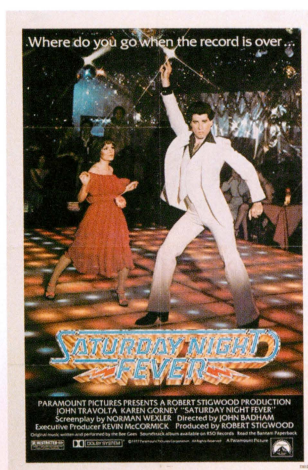
タイトーのブロック崩しゲーム『T.T.ブロック』（77年）。このT.T.（テーブルタイプ）はタイトーがジュークボックスなどで繋がっていた飲食店にも置けるようにした、画期的なものだった

タイトー『スペースインベーダー』最初のアップライト型筐体（78年）。ハーフミラーで奥行のある宇宙を背景に、迫り来る55体のインベーダーをやっつけるため、ボタンでビーム砲を左右に移動し、発射ボタンを押す。ビーム砲の移動は、カラーモニター版でレバー操作に変わる。テーブル型『T.T.スペースインベーダー』は初めからレバー操作

電気音響『平安京エイリアン』（79年）は、東京大学の学生グループ・TGSが考え出したゲームで、穴を掘ってエイリアンを退治していく

『スペースインベーダー』初期の画面はモノクロだったが、カラーセロハンを貼った過渡期モデルも存在する。後のゲーム機への絶大な影響はもちろん、意図しないバグから生まれた「名古屋撃ち」など、攻略法も話題に

アタリ社は76年にボールでブロックを崩していく『ブレイクアウト』を出荷。これはパドルとボールタイプだったので当初売れ行きが鈍かった。当時*中村製作所はアタリ社にドライブゲーム機『F－1』を許諾していたが、翌年『ブレイクアウト』のブームが起こる前に日本での出荷に手間取り、遅れをとっていた。この間にユニバーサル、タイトーなど10数社がこぞって製造、テーブル型「ブロックゲーム」のブームが拡大する。この時参加したIPM（後のアイレム）、新日本企画（後のSNK）、データイーストらも経営の地歩を固めた。またテーブル型の生産により喫茶店という新しい設置場所が生まれ、業界が拡大した。

銀行が扱いを渋る大量の硬貨 責任かぶる業者側「自粛宣言」

画面上部から攻めてくる異星人に対し、下から迎え撃つというシューティングゲーム『スペースインベーダー』は、タイトーの西角友宏が78年に開発したもので、ブロックくずしよりもさらに巨大なブームとなった。これはフル生産しても、完成品はもちろん部品までもが品切れになり、タイトーはついに

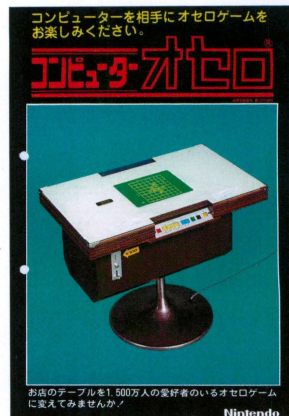
サザンオールスターズのデビューシングル『勝手にシンドバッド』が78年に大ヒット。同年放送開始の『ザ・ベストテン』（TBS系）でも歌われている

77年から公開の映画『サタデーナイトフィーバー』により第二次ディスコブーム到来。日本でも若者は繁華街のディスコに繰り出し、大音量でフィーバーした

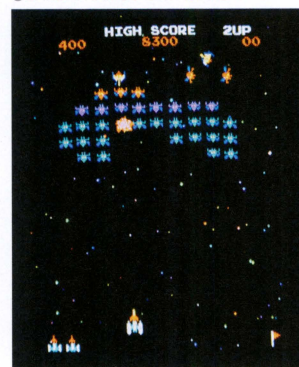
Photo/getty images

アメリカ各地では30年代からピンボール禁止条例が存在したが76～77年に解禁。77年バリー社『エイトボール』が2万台のヒットとなる

『スペースインベーダー』の大ブームで、このゲームばかりを集めたインベーダーハウスが登場。この頃からテーブル型が急速に普及、プレーヤーが座ってゲームをするスタイルが確立した

写真提供：タイトー

任天堂レジャーシステム『コンピューターオセロ』（78年）。コンピューターとオセロの対戦ができる業務用テーブルゲームで、心臓部にマイクロコンピューターを使用していた

画像提供：任天堂株式会社

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

事実上のポストインベーダーとなったナムコ[*]『ギャラクシアン』（79年）。旋回しながらの編成攻撃など、敵側の多様な攻撃が特徴

国内メーカーに対する製造許諾に踏み切ったほどである。それでも需要に応えきれず、無断コピー品も多かった。

業界では長年の課題だったゲーム料金の値上げがこれにより定着し、1ゲーム百円が当たり前になった。しかし銀行は大量の百円硬貨の扱いを渋り、市中に百円硬貨が不足するという現象まで出てきた。大人だけでなく、子どもたちもインベーダーを追ったため、一時的な少年非行も問題になった。このため警察は「業者が悪い」「自粛するべき」という世論に乗じて、当時の業者団体である全日本遊園協会（JAA）に「自粛宣言」を出すように仕向け、社会的対応に慣れていない業者は従わざるを得なかった。だが、ブームは突然終わった。

このころアメリカでは、走査線を必要とせず細かい線描ができるベクタービーム（XY方式とも言う）モニターを使ったゲームが人気を集めた。ひとつは78年シネマトロニクス社が出した『スペースウォーズ』。ミニコンに基づく62年の実験的ゲーム『スペースウォー！』を練り上げたもので、ヒットした。もうひとつは79年にアタリ社がスペースインベーダーに対抗して意識的に作った『アステロイド』。中央の宇宙船に向かって近づいて来る隕石をひとつずつ破壊するゲームで、アタリ社最大のヒットとなった。

主な出来事

1977
日本でブロックくずしゲームがブームに
バリー社フリッパーピンボール『エイトボール』発売、2万台以上のヒット作に
アタリ社家庭用コンソール『ビデオ・コンピューター・システム』（VCS）発売
シーバーグ社はエックスコア社として持株会社に

1978
タイトー『スペースインベーダー』発売。人気に生産が追い付かず他メーカー数社に製造を許諾する
米国セガ社がグレムリン社とエスコ貿易を買収
エキシディ社VG『サーカス』、メドウズ社VG『ジプシージャグラー』、シネマトロニクス社XYモニターの『スペースウォーズ』、任天堂VG『コンピューターオセロ』、ナムコ『ジービー』、ミッドウェー社が許諾品の『スペースインベーダー』を発売

1979
全日本遊園協会（JAA）による「インベーダーゲーム自粛宣言」、欧米では「インベーダーブーム」続く
セガ/グレムリン社VG『ヘッドオン』、ナムコ『ギャラクシアン』、セガ『モナコGP』、サン電子『ルナレスキュー』、ウィリアムズ社音声合成ピンボール『ゴーガー』、アタリ社XYモニターの『アステロイド』発売
シーバーグ社フォノグラフ部門が破産を申請

＊現 バンダイナムコエンターテインメント　　表中 VG＝ビデオゲーム

Photo:Kyodo News

77年、東京・原宿でスケートボードを楽しむ人たち。この頃は第二次スケートボードブームと呼ばれ、原宿駅近くの代々木公園・歩行者天国がそのメッカとなった。若者向け情報誌の創刊もあり、ファッションやライフスタイルとともに普及した

1970-1979

街の風景

気持ちは政治から経済へと移り、趣味やファッションも多様化した70年代。ブームはより速く通り過ぎ、常に新しいものがやってきた。テレビや雑誌の影響は大きく、流行に敏感な若者ほどメディアから目を離さなかった時代、彼らは社会の流れにあらがうことなく、次第に明るい世界に惹かれてゆく。

Photo:Kyodo News

70年代初頭、若者の象徴的文化であるロック音楽は実りの多い季節に入っていた。そのロックの世界で流行していたロングヘアーが広く流行。ファッションに敏感な若者がこぞって伸ばし、大人からは奇異な目で見られた。写真は71年、東京・日比谷野外音楽堂で開かれたロックコンサートにて

Photo:Kyodo News

若年層などにアルコール中毒予備軍が増加し、酒類の自動販売機が問題視されるようになった。便利さの反面、相手かまわず販売しているように見られ、酒類は自販機業界から自粛されるようになる。写真は77年、東京の街角にて

Photo:Kyodo News

60年代後半のアメリカから広がった女性解放運動が70年夏に日本上陸。「性差別への告発」を掲げて東京・赤坂付近をデモ行進している。プラカードには中絶禁止法の上程阻止などのほか、よく見ると「貞女拒否！バージンらしさから自己解放」、「男にも生理休暇を」などと書かれている

Photo:Kyodo News

79年から大学共通一次学力試験（共通一次）が実施。試験の結果をもとに、国公立大学と産業医科大学から1校のみ2次試験を受けられる制度（87年に改正）となった。初年の天候は雪。翌年以降も雪となる日が多く、交通機関の遅れで試験開始時間を遅らせるなどのニュースに事欠かない。写真は東京・本郷の東京大学で会場に向かう学生たち

Photo:Kyodo News

70年に東京・銀座で歩行者天国が実施される。写真は松屋（デパート）の前。人であふれる道路は新鮮な光景だった。翌年、マクドナルド1号店が出来たことで食べ歩きが見られるなど、銀座の歩行者天国は時代の象徴となった

Photo:Kyodo News

79年の東京・新宿東口。60年代からの国産カメラブームに乗り、地方からも買いに来やすいターミナル駅に大型カメラ店が軒を連ねた。テレビコマーシャルの効果もあって、大型店の値引きを期待する人が押し寄せている。次第に家電製品など商品ラインナップも増え、時代に合った品ぞろえの店舗へと変化し続けた

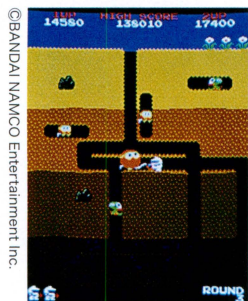
百花繚乱、新作ソフトウェアの戦国時代

アーケードの膨張とゲームソフトへの新たな挑戦は80年代の日本製ゲーム躍進へとつながる。一方、氾濫したゲームのため規制されることにもつながった。

文:赤木真澄

*ナムコ『ラリーX』、『ニューラリーX』(81年)。迷路状のコースを走り、敵のレッドカーを避けながら、フラッグを回収していくゲーム。画面右にレーダーマップがある。「ニュー」で難易度が下がった

写真提供:タイトー

タイトー『エレベーターアクション』(83年)。レバーとジャンプボタンでスパイを操作し、エレベーターとエスカレーターを利用して、機密書類を盗み出すという設定

画像提供:任天堂株式会社

左は*ナムコ『ディグダグ』(82年)。地中を4方向に掘り進む、戦略的穴掘りゲーム。右は任天堂『ドンキーコング』(81年)。コングに連れ去られたレディを救いに、工事中のビルを駆け上る。『スーパーマリオブラザーズ』の開発者、宮本 茂が手掛けた

*ナムコ『パックマン』(80年)。パックマンがゴーストの妨害を避けながら、迷路状のコース上のドット(クッキー)を口を動かしながら食べていく"ドットイートゲーム"で、操作はレバーのみで行う

タイトーは突然のブーム終焉のため、大量在庫となったスペースインベーダー基板の処理に手間取っていた。だが、その頃他メーカーでは開発者が力をつけていた。セガは米国グレムリン社を取得、『ヘッドオン』で巻き返しを図り、カーレースの『モナコGP』、82年『ザクソン』で面目を晴らした。ナムコ(現バンダイナムコエンターテインメント)は『ギャラクシアン』(79年)がヒット。これには絵柄をアイコン状のセットで移動させる「スプライト技術」も付いていた。

80年にはアタリ社の戦略ゲーム『ミサイルコマンド』が話題になった。*ナムコからは、80年『パックマン』、82年『ポールポジション』、83年『ゼビウス』とヒット街道が続く。データイーストは80年から「デコカセット」システムを開始し、82年『ハンバーガー』などを展開。任天堂は81年『ドンキーコング』を経て、84年から「VSシステム」を展開したが、家庭用『ファミリーコンピュータ』に軸足を移すことになる。

他には、シグマ80年『ニューヨークニューヨーク』、アルファ電子(後のADK)81年『ジャンピューター』、コナミ工業81年『スクランブル』、83年『ハ

セガ・インタラクティブから85年にリリースされた初代『UFOキャッチャー』。90年代からの"目線上にあるクレーンゲーム"ブームに先鞭をつけた

83年、千葉県浦安市に東京ディズニーランドが開園。後にオフィシャルホテルの併設や、東京ディズニーシー開園などで国内最大級のリゾート施設群が形成されてゆく

Photo:Kyodo News

Photo:Kyodo News

81年に電電公社が磁気カード式公衆電話を発表。小銭を必要としないプリペイド方式の『テレホンカード』は翌82年から発行され、全国に普及した

東京・池袋ロサ（タイトーインROSA）89年のようす。80年代後半に普及した、座ってゲームができる「ミディ筐体」が多く見られる

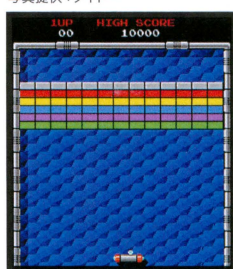
写真提供：タイトー

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ナムコ*『ゼビウス』（83年）。美しいグラフィックスとサウンドで縦方向にスクロールして現れる敵地を、8方向レバーと対地・対空の攻撃ボタンを操作し、探査していく。この奥にどんな秘密が…

ロシアのアレクセイ・パジトノフが開発した独創的な頭脳ゲームの業務用版、セガ『テトリス®』（88年）は女性からも広く支持され、人気が長く続いた

写真提供：タイトー

©CAPCOM CO.,LTD.

左から順に、ブロック崩しのひとつの進化形、タイトー『アルカノイド』（86年）、武器を使い分けて魔界を抜け出す、カプコン『魔界村』（85年）、対戦格闘ゲームの元祖、データイースト『空手道』（84年）

イパーオリンピック』、85年『ツインビー』、タイトー81年『Q-x』等あるが、90年代に向けてセガ88年『テトリス®』、カプコン91年『ストリートファイターⅡ』などへと名作が相次ぎ、プレーヤーを飽きさせなかった。

無断コピー問題は解決したがゲーム場は風俗営業になった

世界中で日米の業務用ビデオゲームが広く親しまれるようになってきたが、その反面、無断コピー品が氾濫、組織暴力団が関与するケースも出てきた。このため各社が法的対策を講じるとともに、日本、米国、欧州の各メーカー代表が81年から東京で国際会議を開催、対策を協議して成果を上げた。

もうひとつの課題は賭博機の氾濫である。暴力団が関与するケースの多いテーブル型TVポーカーゲーム機が82年にはびこり、よからぬ業者と警察が癒着する汚職問題へと発展した。これらを背景に、日本では賭博の未然防止、少年非行化防止を目的とした84年の法改正で「ゲームセンター等」が「8号」風俗営業として規制。翌年から施行され、ゲーム場は次第に減少し始めた。

アメリカではジュークボックス百周年行事が催されたが、耐久性のある製品の販売は先細り、主なメーカーも姿を消した。ピンボールも遊びの限界に達し衰退する。

主な出来事

- **1980** データイースト「デコカセットシステム」、アタリ社『ミサイルコマンド』発売
  任天堂が液晶ゲーム『ゲーム&ウォッチ』発売
- **1981** ビデオゲームの無断コピー品をなくすための国際会議開催
  コナミ工業『スクランブル』、アルファ電子『ジャンピュータ』発売
- **1982** ナムコ*『ポールポジション』、TVポーカーなど違法賭博が広まり警察汚職にまで発展
- **1983** ナムコ*『マッピー』、任天堂『マリオブラザーズ』、コナミ『ハイパーオリンピック』、辰巳電子『TX-1』発売
  任天堂8ビット家庭用『ファミリーコンピュータ』発売
- **1984** 任天堂2人用『VSシステム』で『テニス』と『麻雀』発売
  アイレム『スパルタンX』、カプコン『1942』、コナミ『ツインビー』、データイースト『空手道』（カラテチャンプ）発売
- **1985** ライドオン型セガ『ハングオン』、新日本企画『ASO』発売
  「ゲームセンター等」が8号の風俗営業になる改正法施行
- **1986** 風俗営業になったため、クレーンゲーム等の景品上限が事実上90円から200円に
  SNK『怒（いかり）』発売
- **1987** セガ『アフターバーナー』、カプコン『ストリートファイター』発売
- **1988** ファミコン用『テトリス®』に続きセガ業務用『テトリス®』、ナムコ*『アサルト』発売
- **1989** 米国でジュークボックス100周年行事
  日本で消費税（3%）導入

＊現 バンダイナムコエンターテインメント

79年にソニーから発売された『ウォークマン』（携帯型ステレオカセットプレーヤー）は80年代初頭に爆発的ヒット。音楽を聴くスタイルを一変させ、新時代の象徴となった。また、家電メーカー各社から類似の製品も発売された

Photo：Kyodo News

Photo：Kyodo News

80年に牛丼の吉野家が会社更生法の適用を受け、事実上の倒産に。60年代～ 70年代にかけてチェーン展開やフランチャイズ化され、「早い、うまい、安い」のキャッチフレーズで一躍全国区となったが、上記を受けセゾングループ傘下で再建に乗り出し、復活した

1980-1989
街の風景

より自由な発想の商品やサービスが増え、豊穣な文化を享受した80年代。株価や円相場に一喜一憂しながらも右肩上がりの経済は、次第にバブル経済へとつながってゆく。この時代特有の明るさは、その右上へと向かい続ける空気感にあったのかもしれない。

80年、東京・代々木公園付近にて。歩行者天国の路上で円陣を組みラジカセから流れる音楽に合わせて踊る竹の子族。振り付けは自分たちで考えていたという。多くのタレントや俳優がここから生まれ、社会現象としてもメディアで大きく取り上げられた

Photo：Kyodo News

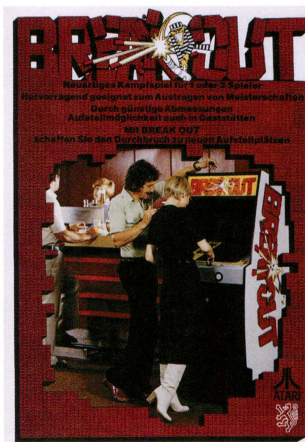
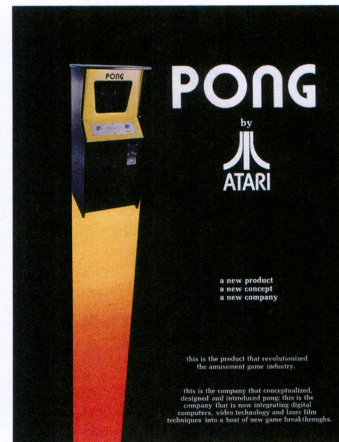
Photo/getty images

ゲームコンテンツを普及させ「ビデオゲームの父」と呼ばれたノーラン・ブッシュネル。アタリ退社後もレストランなどさまざまな企業を興し、現在は教育用ソフト開発会社ブレインラッシュを率いる

Photo/getty images

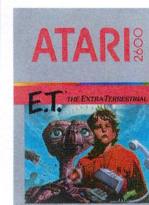
写真上は『ポン』開発時のメンバー。左からテッド・ダブニー、ノーラン・ブッシュネル、ひとりおいてアラン・アルコーン。写真左はスティーブ・ジョブズ（左）とスティーブ・ウォズニアック

ミサイルコマンド 80年
上空から次々と降り注ぐ敵のミサイルをトラックボールの操作で照準を合わせて破壊していく。6都市全て破壊されると終了

ルナランダー 79年
アポロ計画を彷彿させる宇宙船を、左右移動と噴射を使い月面の指定場所に着陸させる難易度の高いシミュレータゲーム

ブレイクアウト 76年
刑務所の壁（ブロック）をボールで壊して「脱獄」するゲーム。当時日本でもヒットした『ブロックくずし』のオリジナル

ポン 72年
画面左右に上下に動くラケットを配し、互いにボールを打ち合うシンプルなルールで商業的大成功を収めたアタリ第1作

「アタリショック」の真実に迫る世紀の発掘

DVD
『ATARI GAME OVER
アタリゲームオーバー』
ポニーキャニオン
通常版¥2,800（本体）+税

アタリ社を倒産へ導いた史上最低のクソゲー『E.T.』の不良在庫がニューメキシコの産廃処理場に大量に埋められているという都市伝説を実際に発掘、検証した2014年製作のドキュメンタリー。日本版にはブッシュネルへの単独インタビューなど特典映像も収録。

家庭用ビデオゲーム機で初めてサードパーティ参入を可能にした『VCS（アタリ2600）』。82年発売のクリスマス商戦向けソフト『E.T.』が600万本生産して100万本しか売れず、アタリ社没落の一因となった

心躍るアタリのグラフィック・デザイン

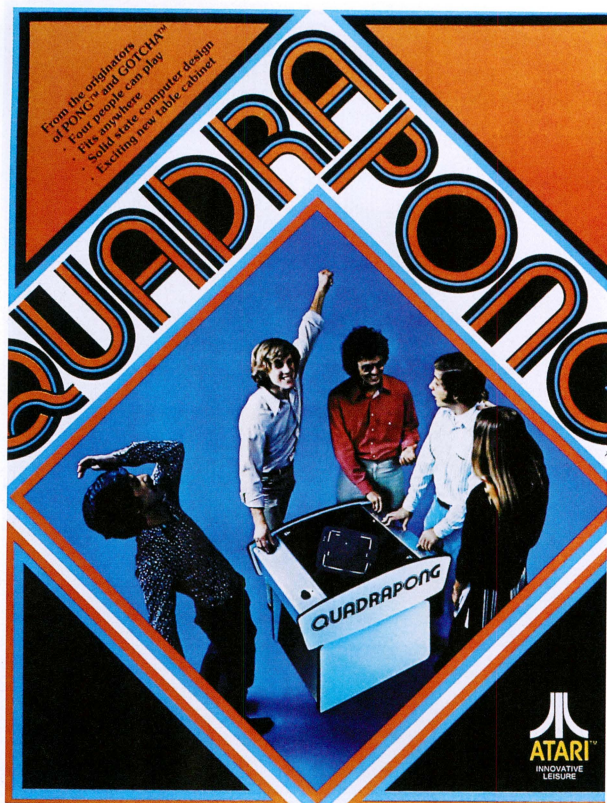
ビデオゲームの技術的制約が多かった時代、その創造性を補うかのように筐体やフライヤーは描かれた。アタリのもうひとつの魅力を見てみよう。

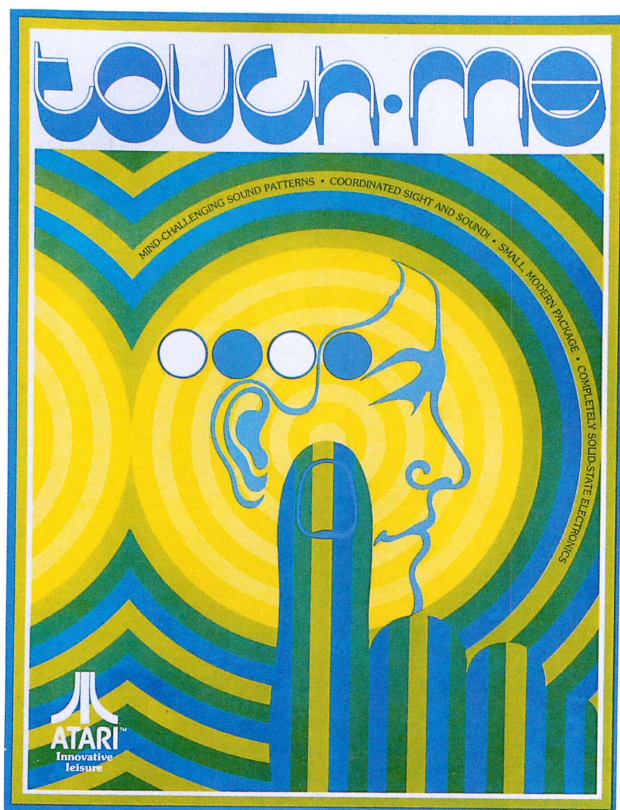
アタリ社はゲームの技術をビジネスに変え、世界を一変させた。そして初期の自由でクリエイティブな社風は突出したデザインの力を得ることで、同社を強力なブランドへと昇華させた。

きっかけは73年、オパーマン・ハリントン広告代理店のジョージ・オパーマンがアタリ社からオファーを受けたことに始まる。企業ロゴの重要性を認識していたオパーマンは、数種類のコンセプト案を作った後、あの有名なアタリの"A"と"富士山"をモチーフにしたアタリ社のロゴを作り出した。さらに、同年の『スペースレース』フライヤー（販促チラシ）では、早くも彼の特徴的なデザインであるボーダー模様とレタリングが活かされている。

オパーマンは76年まで外部スタッフとして参加していたが、同年にアタリ社のデザイン部門設立のため内部スタッフとして誘われ、これを受けた。当時はアーケード用マシンを製作する会社の内部にデザイン部門を設立することは珍しいことだった。

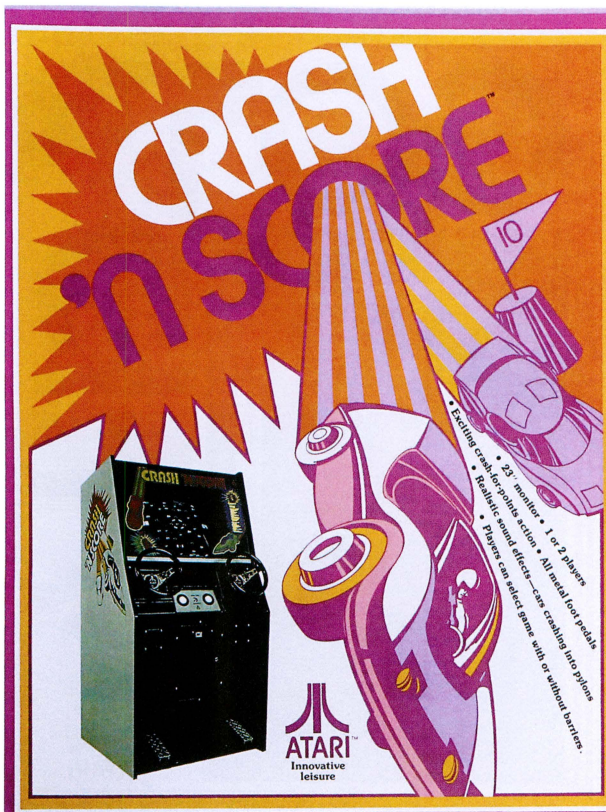
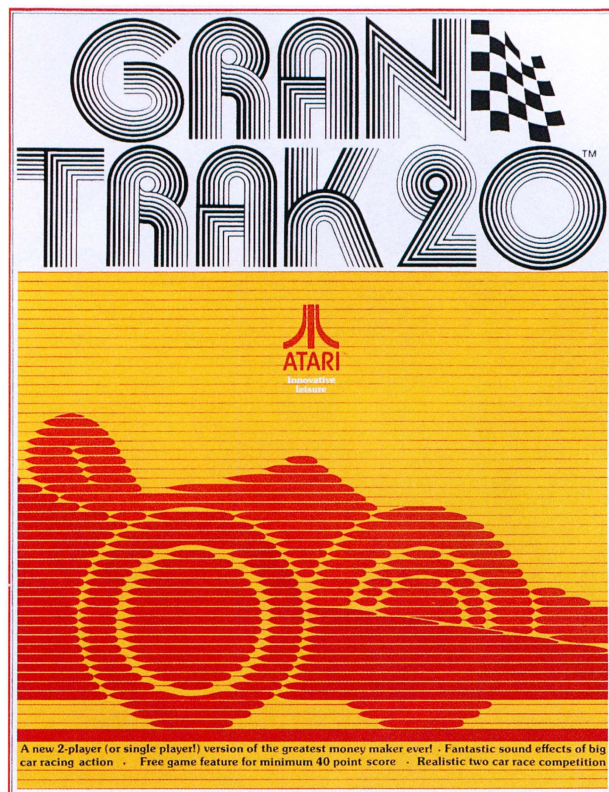
彼は優秀なスタッフを次々と雇い入れる。イラストレーターやシルクスクリーン印刷のエキスパートが集められ、ゲームの開発ごとにプロジェクトチー

スペースレース（73年）アタリ社の2作目にして世界初のレースゲーム。小惑星などの障害物をよけながら、画面の下から上へゴールを目指す

カドラポン（クアドラポン）（74年）
ポンの4人同時プレー版。正方形のコートを囲むようにボールを打ち合う。減点方式で、持ち点が無くなると負け

ガッチャ（73年）
世界初の迷路アーケードゲーム。2人のプレーヤーがジョイスティックを操作して迷路の中からゴールを目指す

タッチミー（74年）
ヨコに並ぶ4つのボタンを光と音の順番通りに押し、間違えるとゲームオーバー。78年に携帯版も発売されヒット

ムが作られた。そんなデザイナー達はチームごとにまずエンジニア部門に出向き、試作版に触れることから始めた。ゲーム機自体のモックアップが出来上がると、ゲーム内容のイメージを筐体にシルクスクリーンでペイントし、コントロールパネルを作り込む。そしてフライヤーやポスターだけでなく、Tシャツ用のデザインまで制作された。

アタリ社がワーナー・コミュニケーションズの傘下に入り、マーケティング重視の戦略になってしまった後でも、デザイン部門は独創的なアイデアに挑戦し続けた。白黒の画面は色付きのオーバーレイ・シートや鏡を使った仕掛けで華やかに演出されてゆく。そうしたデザインコンセプトは全てオパーマン自ら直接関わり、筐体やフライヤーに至るまで経費を惜しまず投影された。

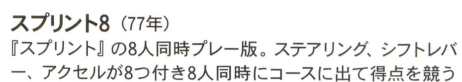
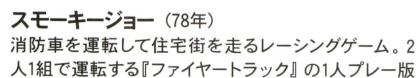
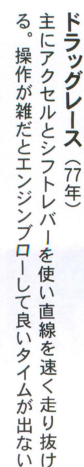
アタリ社のデザイン部門を率いたオパーマンは85年に50歳でこの世を去った。しかしアタリ社の魅力と言えば、今でも彼らデザイン部門の作品でイメージする人も多いだろう。子供から大人までゲームへの期待と昂揚感を膨らませてくれたアタリ社のデザイン。オパーマンたちが残した魂は、ゲーム機とフライヤーに今も生き続けている。

クラッシュスコア（75年）
クルマどうしをぶつけ合い、最後まで動いていた者が勝ちというアメリカのデモリションダービーを模したゲーム

グラントラック20（74年）
コースを見おろしてハンドルとアクセルで操作。世界初のビデオカーレースとなったグラントラック10の2人プレー版

スプリント2（76年）
ハンドル、シフトレバー、アクセルでクルマを操作。速く走ると残り時間が延長される加点方式で2人対戦も可能

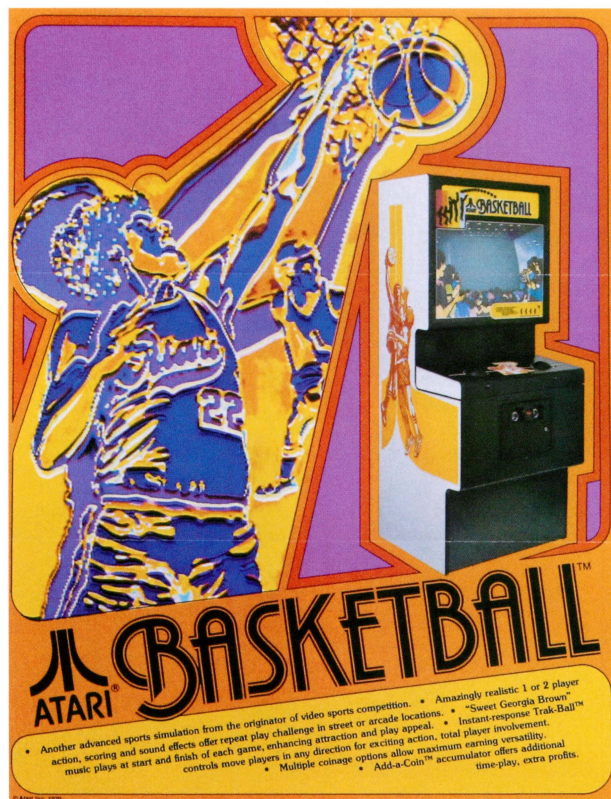
スタントサイクル（76年）
ハンドル操作でバスを何台飛び越えられるかを競う。スロットルで加速し、2回ジャンプに失敗するとゲームオーバー

ドラッグレース（77年）
主にアクセルとシフトレバーを使い直線を速く走り抜ける。操作が雑だとエンジンブローして良いタイムが出ない

スモーキージョー（78年）
消防車を運転して住宅街を走るレーシングゲーム。2人1組で運転する『ファイヤートラック』の1人プレー版

スプリント8（77年）
『スプリント』の8人同時プレー版。ステアリング、シフトレバー、アクセルが8つ付き8人同時にコースに出て得点を競う

ドミノス（77年）
前に進む矢印をコントロール、後ろにドミノが並べられ、
壁や相手ドミノに当たらないように避けて動くゲーム

スターシップ1（77年）
宇宙を舞台にした主観視点のシューティングゲーム。敵と
敵弾を全て破壊できる緊急回避システムを最初に用いた

4プレーヤーフットボール（79年）
トラックボールを使うアメフトゲーム。スプライトという映
像技術が使われた『フットボール』の4人同時プレー版

バスケットボール（79年）
トラックボールを回して走り、ボタン操作でシュート
やブロックをする、1オン1のバスケットボールゲーム

馬群に熱視線！オトナの名作競馬ゲームたち

臨場感ある演出で大人の鑑賞に堪える進化を遂げてきた競馬ゲーム。アーケードの華として活躍してきた懐かしのマシンを見てみよう。

文とカタログコレクション：中村弘平

©シグマ／アドアーズ 1975年

東京・新宿のゲームファンタジア・ミラノで稼働していたシグマ製『ザ・ダービーVφ』。この機種はヒューレット・パッカード社のミニコンピューターを搭載し、同社直営のロケーション用に2台のみ生産された

かつての競馬ゲームは様々な表現方法が模索されていた。競馬をモチーフにしたルーレットのセガ『アスコット』、ランプが点滅して進みながらレースを繰り広げるタイトー『ダーク・ホース』、ビデオフィルム映像再生技術を使った任天堂レジャーシステムの『EVR RACE』などがそれである。

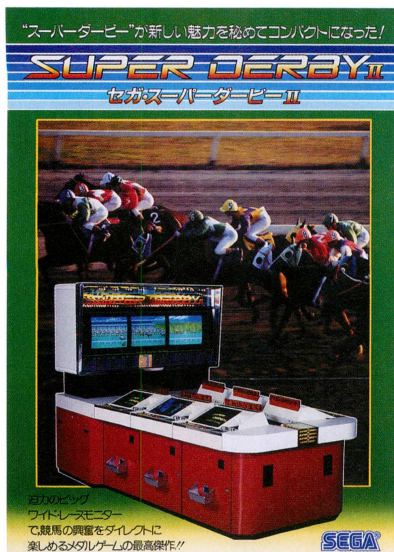
馬の模型が固定レーン上でレースを展開するタイプでは、1974年にセガが『ハーネス・レース』、続く75年にシグマが『ザ・ダービーVφ』を発売。その後タイトーはモニター上でレースを展開させる『ダービー・キング』も発売し、現在へと続く模型タイプとモニタータイプの2つの基礎となった。

黎明期の2タイプは正統進化 技術の向上で熟成を繰り返す

80年代に入るとモニタータイプではセガの『グランドダービー』(81年)、『スーパーダービー』(84年)、シグマの『エキサイティング・ダービー』(87年)などが発売され、同時代のビデオゲームと同じく映像やサウンドに大きな進化が見られた。模型タイプではシグマが『ザ・ダービー・マークⅢ』(81年)を発売し、世代を問わず遊べる単純さが効

ザ・ダービーマークⅢ
(81年 シグマ)
5頭立ての模型が動くタイプ。レーンは固定だがスピード感のある展開で、連複のみの明快なルールもあって大ヒットとなった

ダーク・ホース ※カタログ上
(75年 タイトー)
パネルのランプが点灯してレースを展開するタイプ。タイトー製のマスメダル機としてはカーレースゲームなどと並び初期のマシンにあたる

ハーネスレース
(74年 セガ・エンタープライゼス)
ばんえい具を付けた模型の競走馬5頭がレースを展開する。10人同時プレー可能で類似商品が出回る程のヒット作となった

スーパー・ダービーII
(85年 セガ・エンタープライゼス)
3画面を横に並べた迫力のあるレース展開、ギャロップ音やアナウンスなどにサンプリングを採用し、臨場感溢れるサウンドも特徴だった

ニュー・グランド・ダービー
(81年 セガ・エンタープライゼス)
2画面を使ったモニタータイプ。オッズが倍になるダークホース、落馬、写真判定などの多彩なフィーチャーでヒット作となった

ダービー・キング
(76年 タイトー)
6頭立てのモニタータイプ。各々のコースが色別で映された画面でレースが展開する。小型ながらも5人同時プレーで楽しめた

を奏してかロングセラーとなっている。

88年、セガは馬の模型がフィールド上を自由自在に動き回るフリートラックシステムを初採用した『ワールド・ダービー』を発売。それまでレーン固定であった模型タイプは大きな躍進を遂げる。さらにセガは91年に映像と模型の動きをリンクさせた『ロイヤルアスコット』を発売。別々に進化していた模型タイプとモニタータイプは、ここで初めて一体化することとなった。

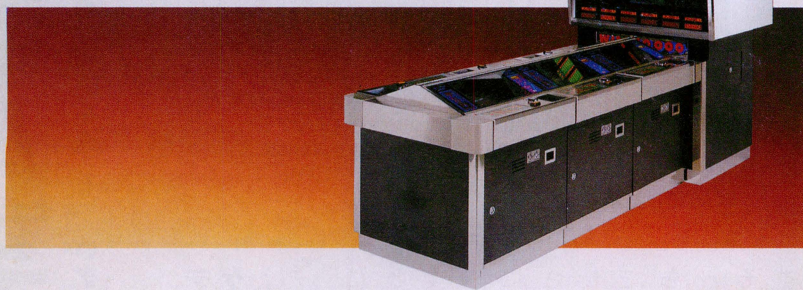
マシンの大型化も見られるようになり、93年にはセガが16席セパレート(23席まで増台可能)の『ロイヤルアスコット・スペシャル』を発売、シグマは施設一体型で50人以上が同時にプレー出来る『スコットフィールド』(93年)を自社店舗に設置した。一方、スペースの限られたゲームコーナーではタイトー『ダービー・クイーン』やセガ『ダービー・デイ』(91年)など、モニタータイプも稼働を続けていた。

『ワールド・ダービー』に遅れること7年、95年にシグマが『ザ・ダービー・マークⅥ』、コナミが『ジーワンクラシック』と、フィールド上を自由に動き回るタイプを発売。このリリース時期からも、当時はいかにセガの技術が先んじて市場を圧倒していたかが伺える。

その後、競馬ゲームは勝ち馬を当てるだけでなく、馬を育成して出走させるタイプのゲームをコナミが出して主流となり、現在も進化を続けている。

ダービー・デイ
(91年 セガ・エンタープライゼス)
6人同時プレー可能なモニタータイプ。拡大縮小に強いX Board基板を3枚使用した映像は迫力あるレース展開を演出していた

ダービー・クイーン
(90年 タイトー)
メインモニター2台、レース実況用モニター3台を使用した迫力のある画面構成がウリだった。4レース前までの前売りシステムを搭載

ワールド・ダービー
(88年 セガ・エンタープライゼス)
模型の馬がレーンを越えて交差するフリートラックシステムを初採用。複数台導入する店舗もあるなどマスメダル競馬の未来を決めた一作

エキサイティング・ダービー（87年 シグマ）
実況放送付きの2画面によるレース展開。芝、ダート、障害レースとバラエティに富んだ内容をフィーチャーした。コアランド(後のバンプレスト)との共同開発

ザ・ダービー・マークVI
（95年 シグマ）
シグマ初のレーンの制限が無い模型を使ったタイプ。50インチのモニター 2機によるメイン画面、CCDカメラによるリアルタイムの映像も印象的だった

ザ・ダービー・マークIV（84年 シグマ）※カタログ上
クリスタルダービー（92年 シグマ）ほか ※左上
『ザ・ダービー・マークIV』は『ザ・ダービー・マークII』を正統進化させたもの、クリスタルダービーは『ザ・ダービー・マークIII』のリメイク作である

ロイヤルアスコットII スタンダード
（97年 セガ・エンタープライゼス）
歴代のセガ競馬ゲームに登場した競走馬がトーナメント方式で勝ち上がっていく。同じIIではあるが12頭立てのデラックス版とはゲーム性が異なる

ロイヤルアスコット
（91年 セガ・エンタープライゼス）
馬の模型とモニター画面でのレース展開が連動する初のタイプ。12人同時プレーという大きさもあり、当時のメダルコーナーにおける看板機種だった

今でも遊べる！ レトロ競馬ゲーム

東京にあるアドアーズ亀戸店では『ザ・ダービー・マークIV』が現在稼働している。国内最古級の実機なので、東京のレトロゲーム店を回遊する際にはぜひ触れておきたい一台だ。

アドアーズ亀戸店
住 東京江東区亀戸5-2-6 サンエービル1～5F
☎ 03-5836-5761 HP http://www.adores.jp/

ジーワン クラシック
（95年 KONAMI）
最大10頭が出走。模型の馬がレーンに関係なくレースを展開。実際にある重賞レースを取り入れるなど、この後のコナミ製競馬ゲームの基礎を作り上げた

幻のゲーム『デスレース』に見る騒動のゆくえ

過去の新聞記事を元にその騒動を追うと、いまだ議論される青少年たちとゲームの関係性について〝混沌〟とした様相が垣間見えてきた。

文：カネコシュウヘイ

デスレース　（76年　エキシディ社）
最大2人での同時プレイが可能。シンプルなゲーム画面とは対照的に、正面の絵には墓場を連想させる背景と、クルマに乗る2人の死神。さらに、筐体周囲にも鎌を持った死神が描かれている。撤去運動の余波で世界的にも実機は稀少。ゲーム内容は映画『デス・レース2000』（75年）からヒントを得たとされている

映画
『デス・レース2000年』
（75年米）
デスレース（ゲーム機）のヒントとされた映画。物語は西暦2000年のアメリカを舞台に、大陸を横断するデス・レースが展開、レース中に人を殺していくという殺人ゲームが描かれる。製作はロジャー・コーマン、出演は『ロッキー』以前のシルヴェスター・スタローン

デスレースが登場した時代のゲームを取り巻く環境と反応

少年の非行問題とゲームの因果関係については、いつの時代も取り沙汰されてきた。初期のビデオゲームについて言えば、78年発売の『スペースインベーダー』を取り巻く環境が社会問題にまで発展。子どもたちが遊ぶ金欲しさのため、さまざまな問題行動を起こし、目新しい存在だったゲーム、そしてゲームセンターという場所に大人たちからの厳しい視線が向けられた。

このブームが巻き起こる前に、内容そのものが子どもたちに悪影響を及ぼすとして、批判を浴びたゲームがあった。76年4月にアメリカのエキシディ社から発売されたドライブゲーム『デスレース』である。

内容は死神となったプレーヤーが筐体に据えられたハンドルやアクセルを操作して、画面内を徘徊するグレムリンをひき殺しながら得点を重ねていくという設定のもの。今となっては粗いドット絵で描かれたシンプルな作品が子どもに悪影響をもたらすとは思えないが、当時の新聞にはこの騒動の一端が記されている。

日本には77年9月に横浜のボナンザエンタープライズにより輸入された『デスレース』。読売新聞（78年4月23日号）によれば、青少年育成国民会議はこれを「交通殺人ゲーム」と名指しで批判。人命尊重や法令遵守の観点から「交通安全対策上、行きすぎ」として業界団体や輸入業者に対して営業自粛を要請し、さらに警察庁や警視庁にも対策を講じるよう申し入れた。

この問題、実はアメリカでもメディアを賑わせたので当時としては十分刺激的なコンセプトだったよう。発売元のエキシディ社は「ひき殺す対象は人ではなく悪魔だ」と反論したとされるが、日本では〝交通安全〟という名目で糾弾されたことは興味深い。結果として撤去運動が展開、世界でも現存数が少ない〝幻のゲーム〟となってしまった。

相次ぐ青少年保護条例の施行対象は内容から場所へと拡大

一方で、『デスレース』が日本へ上陸した年の業界紙『ゲームマシン』（77年11月1日号）には「またまた、メダルと子ども」と題した記事が掲載されている。同紙によれば、同年9月16日に岡山県青少年保護育成条例が施行され、「客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業」または、その場所へ「18歳未満の者を入場させてはならない」と規定した記事が掲載されている。また、81年8月15日発行号には「〝遊技場〟規制の問題点」として、全国各地で青少年保護育成条例を施行。そして『デスレース』を例示して、広島県、青森県の青少年条例に「青少年の粗暴性又は残虐性を助長」させる内容への規制が盛り込まれたと伝えられている。この頃にはゲームの多様な側面と非行の原因が混然としてしまい、青少年に対する規制や取り締まりはゲーム内容から〝ゲームをする場〟へと決定的に向かってしまった。

現在、ゲームセンターやアーケードゲームの営業はいわゆる〝風営法〟で規定される一方、70年代からゲーム内容と青少年への影響についてはあいまいな基準があることも事実だ。デスレース問題から40年が経とうとしている今、ゲームは技術的にも内容的にも飛躍的な進化を遂げた。しかし、焦点が混在する規制問題は、アーケードという〝場〟にわずかな法律の根拠を求めるのみで、いまだ私たちのそばに横たわっている。

NEW! BY EXIDY

DEATH RACE

IT'S FASCINATING! IT'S FUN CHASING MONSTERS

SEE YOUR EXIDY DISTRIBUTOR

BY EXIDY
2599 GARCIA AVE
MT. VIEW, CA 94040
(415) 968-7670

エキシディ社『デスレース』76年のフライヤー。デザインは今見るとカッコいいが、当時の人たちにとっては刺激的だったか!?

ひき殺しテレビゲーム

デス・レースやめて！

青少年に悪影響と要望 国民会議

車で人をひき殺して点数を稼ぐ、というショッキングなテレビゲーム「デス・レース」が、海の向こうから国内にも"上陸"していることがわかり、総理府の外郭団体である社団法人・青少年育成国民会議（茅誠司会長、百二十団体）では、「これは交通殺人ゲームだ。青少年の健全育成上、また交通安全対策上、行きすぎ」として、このほどゲーム・センターの関係団体や輸入業者に対し営業"自粛"を要望した。あす二十四日には、警察庁、警視庁へ速やかに対策を講じるよう、申し入れる。

デス・レース（死のレース）は、プレーヤーが、ハンドルやアクセルを操作して、テレビ画面上の墓地を運転、逃げる歩行者を追跡して、ひき殺すと、衝突音とも悲鳴ともつかぬ音が上がり、そこに十字架のマーク（墓のよう）

読売新聞／1978年4月23日号

全国紙にも掲載された『デスレース』問題。記事によれば、本国アメリカでも各方向から批判を浴びたとされる。当時は、深夜営業やメダルゲームの換金行為を受けて警察が「非行化の温床になる」として、ゲームセンターに目を光らせていた背景もあった

現実化した"ゲーム内容へのクレーム"

「交通殺人」自粛へ

社会との調和を図るＪＡＡとＪＯＵ

エキシディ社製TVゲーム機「デスレース」のゲーム内容は青少年に悪影響を及ぼすものであり撤去してほしい、との要望書が㈳青少年育成国民会議（茅誠司会長、百二十団体）から、四月下旬に全日本遊園協会（ＪＡＡ）などに出された。

これは本紙の昨年一月十五日号「海外の話題」でとりあげた米国での騒動が日本でようやく本格化したようなものであるが、同機のゲーム内容が人間（あるいは人間の動きをする悪魔）を車でひき殺すべくハンドル操作をするもので、この点が世論と真向うから対立するわけだ。

これが日本でも騒がれるようになったのは、昨年夏ごろ㈲ボナンザ・エンタープライゼスが輸入、販売し、昨年後半に出回っていたところ、今年三月中旬になって、岐阜市内のゲーム場に置かれていた同機を、岐阜県青少年育成県民会議（会長＝上松陽助知事）がとりあげ、同十七日には同機の撤去を申し入れ、大きな騒ぎが始まった。すなわち、「これは交通殺人ゲームであり、人命尊重・交通道徳を軽視するものだ」として、県と市ともに撤去要請を決めたのである。

その後さらに同県などから、その上部団体である㈳青少年育成国民会議へ、全国的に撤去運動を展開してほしいとの要望が強まり今回の申し入れ

またまた話題になった「デスレース」

ゲームマシン『交通殺人自粛へ』／1978年5月15日号

青少年育成国民会議の要望書で「このゲームは"交通殺人ゲーム"と称すべきもの」という痛烈な批判に対し、業界団体の全日本遊園協会は「社会との調和」を視野に入れる報道。日本娯楽機会オペレーター協同組合はゲーム機使用拒否の姿勢を示した

ゲームセンターを取り締まる「風俗営業などの規制及び業務の適正化等に関する法律」とは？

48年に「風俗営業取締法」として制定された同法は、84年タイトル通りに改題。内容も大幅改正して85年に施行された。この時、営業時間を午前0時までと規定したほか、ゲームセンターは同法第二条1項8号に適用（8号営業）の規制枠内に入った。その根拠は、法律文を抜粋すると「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備（～中略～）を備える店舗その他これに類する区画された施設」となっている。この規定はややあいまいで、当時は憲法違反だという声も上がった。また、営業場所や18歳未満の午後10時以降の立入禁止（22条5号）も規定され、さらに「健全な育成に障害があるとされる場合は都道府県ごとの条例で営業時間を規制可能」（13条1項）としている（東京都の場合、16歳未満は午後6時入場規制される）。

Photo : Kyodo News

デスレース問題に限らず、80年代にはテレビゲーム機の登場と普及によって現れた新たな問題が顕在化してゆく。写真は82年に賭博ゲーム機汚職事件で家宅捜査が入った店内のようす

家庭用ビデオゲーム機とアーケード機の分水嶺

時代の最先端だったアーケードゲームは、いつから家庭用機にその座を譲ったのだろう。転換期のポイントを考えてみる。

文：山田市朗

エポック社

日本初の家庭用ビデオゲーム機

『テレビテニス』（75年 エポック社）

アーケードのボールゲームを家庭でも遊べるようにした国産ビデオゲーム機のパイオニア。まだスコアリング機能は搭載されておらず、プレーヤーが手動式ダイヤルで加点する仕組みであった

世界初の家庭用ビデオゲーム機

『オデッセイ』（72年 マグナボックス社）

トランジスタや抵抗など原始的な半導体素子のみで回路が組まれたゲーム機。世界初のアーケードゲーム機『コンピュータースペース』（71年）の翌年に欧米で発売された

全米を席巻した黎明期のヒット商品

『ATARI ビデオ・コンピュータ・システム』（77年 アタリ社）

業務用ビデオゲームのトップメーカーであったATARI社が開発。当初は販売的に苦戦したが、80年にアメリカで興ったインベーダーブームをきっかけに飛躍的な普及を見せる

アーケードで有料プレイもされた

『光速船』（83年 バンダイ）

点と線のみで表現されるベクタースキャン映像方式を採用した空前絶後の家庭用ビデオゲーム機。9インチ白黒モニタを搭載。アメリカで大ヒットした『ASTEROIDS』に似たゲーム『マインストーム』が1本内蔵されている

画像提供：任天堂株式会社

ゲーム機の流れを決定的に変えた

『ファミリーコンピュータ』（83年 任天堂）

専用のカセットを交換することで、色々なゲームを子供から大人まで家族みんなで楽しめた。専用のコントローラには十字キーが採用された

家庭用ビデオゲーム機は最初期のボールゲーム（※1）時代から、常にアーケードゲームのフォロワーとして成長してきた。

70年代後半、教育機器を謳った家庭用ゲーム機は全て失敗したものの、『スペースインベーダー』のカートリッジを発売したアタリ社の家庭用機『VCS』は全米1400万世帯への普及という成功を得た。このことは70年代のゲームセンターが、まだ世界で最も優れたビデオゲームが遊べる場所であり続けた証ともいえる。

その主と従の関係に大きな変化をもたらしたのが、『ファミリーコンピュータ』（83年）の登場と成功であろう。『ドンキーコング』や『ゼビウス』など人気アーケードゲームの移植で好評を得た初期から、85年に家庭用オリジナル『スーパーマリオブラザーズ』（任天堂）の大ヒットによってユーザー（オーナー）数が爆発的に増加。やがてRPG、シミュレーションなど、世界中の人気パソコン用ゲームも流入するプラットフォームへと躍進をみせた。

一方、アーケードは85年の改正風営法施行（※2）により、家庭用機の普及を後押しする形となってしまう。

70年代後半には家庭用ビデオゲームが歳末商戦で人気に躍り出る。写真は東京都内のデパートで『TV JACK 1000』(バンダイ)に触れる子供たち

家庭用機種の発売時期 略年表

72年	ODYSSEY(オデッセイ)	マグナボックス社(米)
75年	テレビテニス	エポック社
77年	ビデオコンピュータシステム(VCS・2600)	アタリ社(米)
77年	カラーテレビゲーム6/15	任天堂
77年	TV-JACK2500	バンダイ
78年	レーシング112	任天堂
78年	アドオン5000	バンダイ
78年	テレビ野球ゲーム	エポック社
78年	ビジコン	東芝
79年	ブロック崩し	任天堂
79年	テレビブロック	エポック社
79年	スーパービジョン8000	バンダイ
80年	ゲーム&ウォッチ(シルバー)	任天堂
81年	カセットビジョン	エポック社
82年	インテレビジョン	バンダイ
82年	ぴゅう太	トミー
82年	ゲームパソコン(m5)	タカラ
83年	アタリ2800	アタリ・インターナショナル・ニッポン
83年	ファミリーコンピュータ	任天堂
83年	SG-1000	セガ・エンタープライゼス
83年	光速船	バンダイ
87年	PCエンジン	NECホームエレクトロニクス
88年	メガドライブ	セガ・エンタープライゼス
89年	ゲームボーイ	任天堂
90年	スーパーファミコン	任天堂
91年	NEOGEO	SNK
94年	プレイステーション	ソニー・コンピュータエンタテインメント
94年	セガサターン	セガ・エンタープライゼス
94年	REAL(3DO規格)	松下電器産業
96年	Nintendo 64	任天堂
98年	ドリームキャスト	セガ・エンタープライゼス
00年	プレイステーション2	ソニー・コンピュータエンタテインメント
02年	Xbox	マイクロソフト

会社名称は当時のものです

常識を覆す高性能機『PCエンジン』
(87年 NECホームエレクトロニクス)
既存製品を凌駕するグラフィックス性能と、ナムコのソフト参入で沸かせた。CD-ROMシステムによるビジュアルとサウンドを活用した大容量ゲームで一時代をつくる

次世代機戦争で勝利した『プレイステーション』
(94年 ソニー・コンピュータエンタテインメント)
現在も続く「プレステ」(または「PS」)初代機。アーケードも含め、3D表現による新しいゲームで遊びたいという時代のニーズを、もっとも広くすくいあげたプラットフォームと言える

アーケードの興奮をそのままに『NEOGEO』(91年 SNK)
家庭用機としては常識破りの大容量ROM、かつアーケードと同じゲームを家庭で遊べることを目玉としたゲーム機。90年代前半に始まる対戦格闘ゲームブームの波に乗り、その本領を発揮した

家庭用機の激戦がもたらした アーケードの変容と役割

家庭用機が爛熟期を迎えた90年代。ファミコンの後継となる『スーパーファミコン』(90年)、「いつでもどこでも」を体現する携帯機『ゲームボーイ』(89年)、飛躍的な3Dグラフィックス機能と流通改革などで家庭用機の覇者となった『プレイステーション』(94年)の登場も大きな転機となった。プレーヤーとの距離が開いたアーケード用ゲームは、大型乗用体感ゲームなどで時間貸し/場所貸しの意味あいをより先鋭化させる方向に向かって行く。そんな試みの中から『ストリートファイターII』(カプコン91年)のように、見知らぬ者が競う対戦格闘ゲームという"場"を生かした新しい潮流も生まれた。アーケードにおける格闘ゲームブームは、見知らぬ者同士が集うリアルコミュニティの環境を究めた時期と言えよう。

近年ではスマホゲームの台頭が、アーケードが培ってきた他人同士の集うリアルな場をも変化させている。新しいプレーヤーが気軽に集えるかつてのアーケードは、欧米のようなパーティ文化の根がない日本において老若男女が共に楽しめる稀有なコミュニティの場として機能していたはずだ。新たなサービスの登場で、アーケードの持つ磁場が復権されることを期待したい。

※1 『ポン』や『ブレイクアウト』(アタリ社)といったボールを打ち返すゲーム。
※2 1948年に制定された『風俗営業取締法』が84年に大幅改正、翌85年に施行。名称も『風俗営業等の規制及び業務の適正化に関する法律』に改められた。この時「少年の健全育成を害する行為の防止」という目的のため、法律に基づく条例と合わせて年齢ごとの入場時間制限が決められた。

知られざる老舗アーカイバー、高井商会とは

かつて私たちがプレーしたアーケードゲームの中身は、ここからやって来たのかもしれない。そんなビデオゲーム基盤が大量に眠るところに潜入。

ナッチングアソシエイツ社『コンピュータースペース』（71年）の現物も。高井社長はこうした歴史的ビデオゲーム機コレクターとしての顔も持ち、アーケードゲームを残している

（右上下）ゲーム基盤だけでなく、エレメカ時代の筐体やテーブル筐体も倉庫に並ぶ。さながら博物館のよう。（左下）代表の高井一美氏はストック部品に囲まれながら基盤の修理・整備を行なう。オシロスコープとブラウン管を見ながらの手作業は、「推理小説の謎を解くようなもの」という

ゲームセンターにあるゲーム基板は、その多くがプロの店舗業者向けにレンタルされている。このレンタルや修理を専門に行ない、近年は個人にも貸し出してくれる国内屈指の老舗、高井商会。愛好家たちにとっては有名だが、一般的には知る機会の少ない会社だ。一体どんなところなのだろう？

創業は1970年。まだビデオゲームが無かった時代、最初は10円を入れるパチンコゲーム『ウルトラボール』の製造販売をしていた。そして70年代中頃に出会ったピンボールで道筋が決定的になる。創業した高井社長いわく。

「当時の日本製と違って、アメリカの機械は合理的でパカッと開けて部品を交換できる。故障することを前提に作ってあったんだね。それと図面が付いてる。この機械に惚れ込んでね」

当時3～4万で買った中古品を整備して色を塗り出荷するという半ばメーカーだったが、メカ好きの高井自身が機械の修理に没頭。そんな時、業界が劇的に変化する出来事が起こる。78年のスペースインベーダー・ブームである。

「インベーダーを境にメーカーになる人と、私みたいにオペレーターでやる人と別れて。一番の分岐点はそこかな」

日本の巨大ゲーム市場を支え今も稼働状態を維持

アーケードゲームはスペースインベーダーの流行で巨大な産業となり、分業が進んでゆく。以来、高井商会もビデオゲームのレンタルと修理がメインとなり、現場と向き合ってきた。日本のアーケードゲームの黎明期から、その最盛期～現在に至るまで、全てを見てきたのが高井社長ということになる。

ところで近年のゲーム基板のトレンドってありますか？

「70年代から80年代前半のものはコンスタントに出るけど、新しいもの（90年代）の方もよく出るよ。やっぱり格闘ゲームなんかは出来がいいよね」

どうやら人気のゲームは90年代からあまり変わっていないらしい。さらに一番ヒットしたものも聞いてみると。

「業務用のスーパーマリオブラザーズかな。今でもたまに出るね」

倉庫にはこうした名作が21世紀も変わらず稼働状態で眠り、私たちのリクエストにも相談に乗ってくれる。高井商会の存在はレトロゲーマーにとって心強く、とても大切な場所。アーケードゲームの夢が眠る場所なのだ。

スペースインベーダーのゲーム基盤。これをゲームセンターに貸し出し、私たちが遊ぶことができるビデオゲームとなる。かつて何度もコレクターズアイテムとしての脚光を浴び、価格が乱高下した名機のひとつでもある

データイースト社『DECOカセット』が入る棚。基盤を入れ換えることなくカセットテープのデータでゲームが入れ替わるシステム。今では保存状態も含め貴重なアイテムがズラリ

この棚にはインストラクションカード（操作説明書）が機種ごとに入る。近年はこうした紙資料ものが大変貴重となりつつある中で、これだけの数が集まっていることには驚く

棚に整理されている基盤の多さに圧倒される。整備済み・整備予定のものなど3万枚以上が眠る。正常なものを複数ストックしているので、修理が必要な場合には容易に比較できるのが高井商会ならでは

レトロゲームが眠る場所

ゲーム基板や筐体を貸し出してくれる高井商会。ここに眠るゲームは一定の条件と相談次第で私たちも遊ぶことができる。また、筐体を持っていなくてもゲームセンターにリクエストすれば取り寄せてくれるかも。

住長野県上伊那郡辰野町赤羽241 ☎0266-43-3535
HP http://www.ampress.co.jp/takaishokai/takaishokai.htm

アタリ社の『スプリント4』（77年）も可動状態で保存。部品だけアメリカから取り寄せるなどして、維持するための丁寧な仕事がなされている

90年代のクレーンプライズに見るうつり変わり

時代とともに進化し続けるクレーンゲーム。そのシンプルな魅力と合わせ、時代に適応し続けたのはプライズ（景品）だった。

取材協力：システムサービス

『ぬいぐるみキャラセット』（91～92年頃）

人気マンガ『なんたって桃の湯』、青年マンガ誌『週刊ヤングマガジン』、人気テレビ番組『さんまのまんま』の各キャラクター。今のものに比べるとやや作りが甘いところが、かえってかわいい

『ワーニーズ』（91～92年頃）

6色のワニ。版権ものでなくオリジナル商品として品質重視で作られたキャラクター

『ターニーキャット』（95年）

名前は当時企画した谷澤さんから取ったという、システムサービスのオリジナルキャラクター

『タレントポーチ、タレントウォッチ』（93～94年頃）

人気タレントグッズの数々。ポーチや時計など種類も豊富で、今見ると時代を感じるものも

『全日本プロレス』（94年）

プロレスのぬいぐるみは当時大流行。他にも新日本プロレスなど、シリーズ化されていた

『KIKI＆シェイズ Tシャツセット』（91～92年頃）

80年代終盤のサーフブームでその名を知られた2ブランド。Tシャツが景品というのは珍しくなかった

ケータイ＆ピッチ　ケース（98～99年頃）

ケースカバーやアンテナ用品など、携帯電話・PHSのグッズは人気のアイテムだった

60年代にブームとなり、アーケードの発展に大きな影響を与えたクレーンゲーム。当時はたばこや菓子などが主な景品だったが、その射幸性をめぐり70年代には法律でパチンコと同じ扱いを受けるなど、紆余曲折があった。80年代には業界団体の働きかけで再び活気を取り戻すきっかけを得て、セガの『ＵＦＯキャッチャー』（85年）ヒットの影響もあり、90年代の大きなムーブメントへと連なってゆく。

この90年代には中に入る景品も大きく進化してきた。Ｔシャツから雑貨まで実にさまざまなものがあったが、なかでも特に人気を得たのが、キャラクターをかたどったぬいぐるみだった。

クレーン操作のゲーム性から何を取りたいかへ進化

クレーンゲームの景品を企画・販売するシステムサービスの田村さんは、こう話してくれた。

「昔と今で決定的に違うのは、ソフト（景品）を大事にする時代になったことですね。昔はハード（ゲーム機）が注目されていたから、ＵＦＯキャッチャーブームの時には何でもいいからやりたいっていう、要は景品は何でもよかっ

『まんまのまんま ぬいぐるみ』(96年)

ご覧の通り右ページのものよりも精巧に進化して、ぐっと現代的なフォルムになった

『ねこじる ぬいぐるみBIG』(99年)

いまだ人気の高いねこじるキャラクター。景品を求める人の嗜好が多様化したとも言えるかも

『THE DOG ぬいぐるみコレクション』(01年)

ポストカードやカレンダーから火がついたTHE DOG。魚眼レンズで撮った表情そのままのぬいぐるみに

『たれぱんだ ぬいぐるみ』(99年)

95年にシールとして初登場。その後大ブームとなり、クレーンゲームのぬいぐるみが大ヒットした

『ババール ランチSet』(95年)

ランチセットといった実用的なキャラクターものは現在でも人気のある景品となっている

『ベネトン F1観戦グッズ』(95年)

F1ブームを彷彿とさせるセット。オペラグラスやカメラなど本当に"観戦"グッズなのが凄い

『週刊GALLOP/パカランJr.』(95年)

中央競馬で女性や子供が観戦するというブームの頃の競馬雑誌のキャラクターぬいぐるみ

『ベネトンF1 CAP』(94年頃)

キャップも実用的な景品のひとつ。写真はベネトンブランドのもので、今となっては貴重か

専門の会社が支える クレーン用の景品供給

今や景品はライセンスビジネス。その企画や販売は大手ゲームメーカーの他、システムサービスといった専門会社が受注生産で供給している。写真は90年代から地域性や時代の変化を見てきた同社の田村宗弘さん

『こげぱん ぬいぐるみ』(01年)

メモパッドのキャラクターからアニメやグッズに急展開して大ヒット。現在は海外でも人気に

『うみにん キーチェーン鳴き笛』(01年)

ゲームから生まれた、ほくそえむ人気キャラクター。現在でも新しいシリーズキャラが登場している

たんですよ、90年代初頭まで。今はどんな景品を入れるかが大事です」

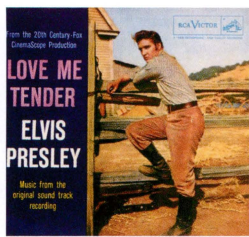
そう言われてみれば、他では売っていない魅力的な景品を見つければ思わず立ち止まってしまう。さらに当初こそテレビ番組の人気キャラクターがその主役だったが、やがて文具やゲームのオリジナルキャラクターが席巻してゆく。『たれぱんだ』や『リラックマ』の爆発的ヒットの例はまだ記憶に新しい。そしてクレーンゲームは今も街のアーケードで進化を続けているのだ。

ジュークボックスとロックンロール、その深いつながり

ロック黄金時代にメディアとしての影響力を誇り、カフェ、ダイナー、アーケードでヒット曲と共に活躍した時代のジュークボックスを見てみよう。

文：中澤英之

ポール・アンカ
『ダイアナ』57年
（ABCパラマウント　PS-1）

日本でも爆発的なヒットとなったポール・アンカのデビュー曲。全米で900万枚を売り上げたほか、イギリスでもチャート1位のヒットを記録

エルヴィス・プレスリー
『ラブ・ミー・テンダー』56年
（RCA-VICTOR）

南北戦争時代の民謡をもとにした甘美なラブバラード。予約だけで100万枚の売上を突破し、5週間に渡って全米ナンバーワンの座をキープした

パット・ブーン
『砂に書いたラブ・レター』57年
（日本ビクター　JET-1215）

原曲は30年代の流行歌。パット・ブーンのバージョンは5週連続で全米1位を記録し、同年の主演映画『バーナディン』の主題歌にもなった

ワーリッツァー2000センテニアル　56年

同社初の200曲から選べるモデル。45回転レコードを100枚内蔵し、垂直方向で再生された

シーバーグKS-200（KD-200）
57年

45回転盤を内蔵し200曲から選曲可能。品番のKSとKDはともにシングル1曲5セントだが、KDではEP盤も選べる仕組みだった

AMI Model J　59年

この機種はバリエーションが多く、100～200の選曲数やモノ、ステレオなどが選べる。故大滝詠一が私物として所有していた

シーバーグ 220　59年

フロントパネルの"1"と"2"が誇らしげな最初のステレオジュークボックス。この220は45回転盤から100曲の選択が可能だった

ロック誕生以前から存在したアメリカのジュークボックス

ジュークボックスといえば、50～60年代アメリカの若者文化、中でもロックンロールと密接な関係にある。リーゼントやポニーテールできめた若い男女が、カフェやダイナーのジュークボックスから流れてくるロック音楽に乗って踊り狂う。そんな姿を真っ先に連想する人も多いだろう。しかし、ジュークボックスそのものは、少なくとも40年代には既に全米で普及していた。当時はオペラやクラシック、ジャズなどのレコードも収納されていたという。それがなぜロックと結び付けられるようになったのか。そこには明確な理由があった。

ラジオではかけてくれないマイナーな曲を選択できた

レコード盤や再生機がまだまだ高価だった時代、庶民が最も気軽に音楽を楽しめる手段はラジオ放送だった。しかし、かつてアメリカのラジオ放送における音楽番組というのは、実はコンサートの生演奏が主流。ミュージカル映画『映都万華鏡』（37年）など古いハ

ロックオーラ1493“プリンセス” 62年

45回転と33.1／2回転が100曲再生可能なステレオ仕様。その名の通り流麗でコンパクトなボディが特長だった

リトル・エヴァ
『ロコモーション』 62年
（ロンドン　HIT-132）

キャロル・キングとジェリー・ゴフィンの夫婦コンビが書いた全米1位のダンスナンバー。80年代にはカイリー・ミノーグがカバーした

AMI コンチネンタルⅡ 61年

ドーム型のカバーとラウンドしたミュージックタイトルが宇宙船を思わせる。AMIの中でも傑出したデザインで有名

ウーリッツァー 2700 63年

外観からはレコード再生が見えなくなり、よりスマートに。フロントグリルのクロームに反射する赤と青のネオンがゴージャス

ヒット曲を作ったジュークボックス

50～60年代のヒット曲はジュークボックスの再生回数でも計られ、その代表的なデータが『キャッシュボックス』誌のチャートだった。当時はラジオのようにひとつのメディアとして機能していたのだ。

デル・シャノン
『悲しき街角』 61年
（日本ビクター　ATL-1072）

アメリカのみならずイギリスでもチャート1位を記録した哀愁系のロックナンバー。日本では飯田久彦がカバーバージョンを出した

レスリー・ゴーア
『涙のバースデイ・パーティ』
63年（フィリップス M-1061）

まだ高校生だったレスリー・ゴーアのデビュー曲で、唯一の全米1位となった。プロデュースは当時新人のクインシー・ジョーンズ

リウッド作品にもよく出てくるが、人気の流行歌手やジャズのビッグ・バンド、クラシックのオーケストラなどをそろえたバラエティショー的なコンサートを公開生放送でお届けする、というパターンが多かったのだ。

だが、そうした番組では既に評価が確立された音楽ジャンルの、知名度が高い演奏家しか招かれない。リズムアンドブルースやカントリーミュージックなどの、言ってみれば〝品のない音楽〟は当然のことながら蚊帳の外だった。40年代にはレコードに録音された音楽をラジオでかける、いわゆるディスクジョッキーもポツポツと現れはじめるが、彼らの選ぶ音楽ジャンルも似たようなもの。黒人音楽やルーツ音楽といったマイナーな音楽ジャンルにとって、数少ない重要な発信源のひとつがジュークボックスだったのである。

やがて、これらのジャンルからロカビリーが生まれ、さらにロックンロールへと進化していく。まだまだ公民権運動が産声をあげはじめたばかりの時代、チャック・ベリーやファッツ・ドミノといった黒人アーティストのレコードが全米ヒットを記録できたのも、ロックンロールの熱狂的ムーブメントが全国区へと広がったのも、そうした音楽を手軽に聴くことの出来たジュークボックスの存在が、少なからず貢献していたのではないかと考えられる。

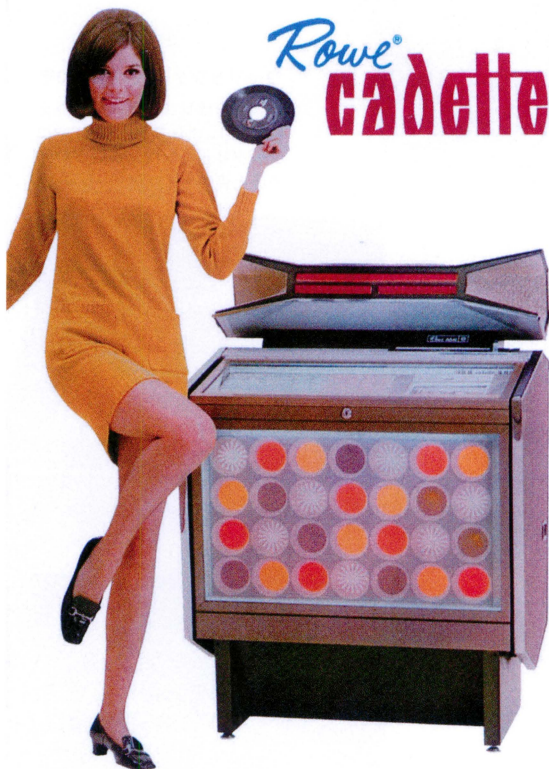
ペチュラ・クラーク
『恋のダウンタウン』 64年
（ヴォーグ　US-105-132）

イギリスのベテラン女性歌手ペチュラ・クラークにとって初の全米１位を記録。以降、彼女はビートルズに匹敵するほどの人気を獲得

ダイアナ・ロス&シュープリームス
『恋はあせらず』 66年
（ビクター　JET-1710）

シュープリームスにとって７曲目の全米ナンバーワン・ヒット。後にフィル・コリンズのカバー・バージョンも全米10位を記録した

シーバーグ SS160
ショーケース 67年

太東貿易が輸入し日本でも多く流通したメジャーな一台。45回転と33.1/2回転160曲から選択可能

ROWE/AMI CMM1 カデット デラックス 68年

アンプにソリッドステート（トランジスタ）を採用し、当時はそのコンパクトさが際立った。100選曲

アーチーズ
『シュガー・シュガー』 69年
（RCA SS-1910）

アニメから飛び出した架空のバンド、アーチーズの全米ナンバーワン・ヒット。有名なセッション歌手であるロン・ダンテがボーカルを担当した

モンキーズ
『デイドリーム・ビリーヴァー』 67年
（ビクター SS-1775）

モンキーズによる永遠不滅のバブルガムポップ。全米チャート１位。日本では忌野清志郎率いるバンド、タイマーズのカバーでも知られている

若者文化が花開く時代に現れた ジュークボックスの役割とは

実際、50年代には音楽業界誌『キャッシュボックス』にジュークボックス・チャートなるものが存在していたほど、ジュークボックスの影響力は大きかったようだ。しかも、総じて保守的なラジオではかからない、言うなれば最先端のクールな音楽を聴けるわけだから、当時の若者がこぞって群がったのも大いに納得できるだろう。

さらに、50年代後半～60年代前半はアメリカの若者文化が花開いた時代。戦後の好景気で社会全体が豊かになったことを背景に、米国史上初めて10～20代の若者たちの消費活動が経済に大きな影響を及ぼすようになったのだ。

おのずと、彼らの社交場であるカフェやダイナーに設置されたジュークボックスの役割も重要となってくる。流行に敏感な若者は新曲をかけるからだ。曲名もアーティスト名も記載されているから、受けが良ければその場で口コミが広がるし、ひいてはレコード盤の購入へもつながる。その波及効果は見過ごせない。また、高額なステレオが大人のものだった時代、ジュークボックスは若者が流行の音楽を高音質かつ大音量で楽しめるアイテムでもあった。

かくして、いつもの溜まり場に集まった若者たちはデル・シャノンの『悲し

65年製シーバーグ"エレクトラ"（160選曲）は太東貿易で輸入販売されていた代表的な機種で、そのプロモーションのため日本三景のひとつ、宮島（厳島神社大鳥居）で撮影された貴重なショット。残念ながら一緒に写る女性が誰であるかは不明だった

写真提供：タイトー

歌手訪問

写真・資料提供：タイトー

68年に太東貿易がシーバーグ社の"ショーケース"を置いた、スナックらしきロケーション（下）。そして左は71年のタイトー社内報で歌手の橘 流美と、野々アサミがタイトーを訪問した時の記事。この当時はジュークボックスにシングル盤を入れてもらうための営業があったとわかる貴重な資料だ

シーバーグ SQS160
クアドラフォニック 74年
クアドラフォニックという新機構で4つのスピーカーを3つのツマミで調整できた。160選曲

シーバーグ SX100
マローダー 72年
機能的には100選曲と落ち着いたが、キャビネットが横から見ても美しく特徴的なデザイン

き街角』やレスリー・ゴーアの『涙のバースデイ・パーティ』で仲間と軽快に踊りまくり、エルヴィス・プレスリーの『ラブ・ミー・テンダー』やパット・ブーンの『砂に書いたラブ・レター』の甘いメロディで恋人としっとりチークダンスを踊ったというわけだ。やはり、古き良きアメリカの青春にはジュークボックスから流れてくるヒットソングが欠かせない。

音楽の多様化と共に衰退したメディアとしての影響力

だが、それほどまでアメリカ文化に定着したジュークボックスも、60年代半ばを境にして徐々に衰退していく。日本では70年代初頭くらいまで重要な音楽の発信源だったようだが、それでも同様にゆっくりと影響力を失っていった。その理由はいくつか考えられるが、やはり最大の要因は家庭用オーディオ機器の進化にあると言えよう。安価でコンパクトなステレオやラジカセの普及によって、音楽の楽しみ方や広まり方も変化していった。また、音楽の流行に敏感な若者の遊び場も夜のディスコテックへと移り、そこではプロのDJがオススメの音楽や客の好みの音楽、はたまたレコード会社が売り込む音楽などを選曲してかけてくれる。時代の流れの中で、ジュークボックスはその役割を静かに終えていったのだ。

フライヤーで見る、ピンボール・ヒストリー

アーケードの最先端だった時代から現代へとつながる進化の歴史を、残されたフライヤー（チラシ）とともに追ってみよう。

文：赤木真澄

バリーフー（32年 バリー社）
バリー社最初のヒット作。サイズは縦30.5、横幅15.5インチ（約77.5×39.3センチ）。1ゲーム1セント5ボールまたは5セント10ボール。入賞ポケットは9ヵ所に増えた。値段は16.5ドル

バッフルボール（31年 ゴットリーブ社）
ピンボール機の祖となった1台。1ゲーム1セント7ボールと記され、プレーフィールドにはピンで囲まれたゲート付きのポケット（穴）が4ヵ所にバランス良く配置されている。サイズは縦24、横幅16インチ（約61×40センチ）という小ぶりなものだった

バンパー（36年 バリー社）
ボールが当たると弾く円柱、つまりバンパーを採用して技術面の発展に寄与した。だが、これはペイセント・ノベリティ社の『ボロ』（36年）で、最初に使われたアイデアを、バリー社がコピーして特許を取得したとも言われている

ロケット（33年 バリー社）
入賞すると現金または賞品引換券を払い出す自動ペイアウトという方式で売上げを伸ばしたが、結果的に賭博行為となり、ピンボールの禁止を招くことになった

カウンタートップ（卓上型）の釘で囲われたポケット（穴）にボールを入れるため、バネ仕掛けのプランジャーで打ち出すというピンボール。これはイギリスのモンタギュー・レッドグレープが1871年に特許を取得した『改良型バガテル』によるもので、1927年まで製造され広く親しまれたが、まだ子ども用の玩具に留まっていた。

そこへ世界恐慌が起こり失業者が街に溢れなければ、ピンボールがブームを起こすこともなかっただろう。20世紀初頭以降、わずかなお金で、映像や音声と仕掛けにより人を楽しませる「ペニーアーケード」がアメリカ各地の都市に根を下ろしていた。デビッド・ゴットリーブは27年にシカゴでノベルティ機の製造を開始。ピンの配置を工夫すればもっと面白くなると考え、31年『バッフルボール』を製造開始し、これは計5万台のヒット作になった。仕事に就けない労働者が腕前を試して憂さ晴らしができたからである。ゴットリーブ社は休まず働いても、この注文に追い着かないほどだったという。

憂さ晴らしには役立ったが…1次ブームは金品提供で終了

ハンプティダンプティ（47年 ゴットリーブ社）
フリッパーでボールを弾き返した最初のピンボール機。ゴットリーブ社の技師ハリー・マブスが、戦前からあった野球ゲーム機を改良中にバットを振る動作を見て考え出した。最初フリッパーは左右縦2列に3個ずつ、計6個設けられた

ボールズ・ア・ポピン（56年 バリー社）
一度に複数のボールがプレーフィールド上にある、マルチボールを初めて実現した。ボールが何個も同時に下りて来る状態は、プレーヤーの興奮を誘うものだった

1930-1950年代

年	出来事	機種	メーカー
1931年	ピンボール機の祖	『バッフルボール』	ゴットリーブ社
1932年	バリー社最初のヒット作	『バリーフー』	バリー社
1932年	ハリー・ウィリアズがティルト機構を発明		
1933年	金品を自動ペイアウト（払い出）した問題作	『ロケット』	バリー社
1936年	バンパーを装備した画期作	『バンパー』	バリー社
1947年	フリッパーが付いた最初のピンボール	『ハンプティダンプティ』	ゴットリーブ社
1947年	ウィリアムズ社初期の人気作	『サニー』	ウィリアムズ社
1948年	後のフリッパーピンボールの原型	『サラトガ』	ウィリアムズ社
1951年	アメリカでギャンブル機器の輸送を禁じる通称・ジョンソン法制定		
1956年	マルチボールを初めて実現	『ボールズ・ア・ポピン』	バリー社

サラトガ
（48年 ウィリアムズ社）
ジェットバンパーというボールを弾き返すバンパーを初めて採用。他にフリッパー2個、ポップバンパー2個、キックアウトホール2個があり、50～80年代に全盛を誇ったフリッパーピンボールの原型となった

サニー
（47年 ウィリアムズ社）
ウィリアムズ社で初めてフリッパーを採用。フリッパーはプレーフィールドの上下左右に各1個ずつ、計4個設けられ、他にバンパー13個、キックアウトホール（ボールが入ると飛び出す穴）3個が付いていた

その販売業者のひとりだったレイモンド・モロニーがバリー・マニファクチュアリング社を設立、さらにデザインを工夫した『バリーフー』を32年に発売してヒットさせ（7万5千台）、大きな工場に移った。続いてゲンズバーグ兄弟のゲンコ社、ロッコーラ社など百社以上が一斉に群がった。しかし、スコア（得点）に応じて賞品や現金を提供する店が現れたため、各地の条例でピンボール機は禁止され、最初のブームは35年までに終わってしまう。バリー社は『バンパー』（36年）でボールが触れると弾くバンパーを導入したが、『ロケット』（33年）で自動ペイアウト式を出したことは自滅行為だった。

技術面では、ハリー・ウィリアムズが32年に台を揺すると振り子が動いてゲームの動作を止めるという「ティルト」を発明した。また『コンタクト』（33年）では、ボールが穴に入るたびにベルを鳴らし、穴から飛び出す仕掛けなど工夫を重ねた。その後ピンボール機に4本の脚とバックガラスが付くようになり、電飾を加え、リレーやソレノイドを使った仕掛けが増えていく。戦後の47年、ゴットリーブ社が『ハンプティダンプティ』で初めてフリッパーを採用、ピンボールにスキル（技量）が必要となり、それまでのピンボールとまったく違う、フリッパーピンボールとして新たに発達することになった。

フリッパー（60年 ゴットリーブ社）
初めてアド・ア・ボールを採用した台。トランプカードの配列で役を成立させた場合や高得点を出した場合に、おまけとしてボールが追加される。リプレー用にクレジットを増やすことを避けるために考案された

マジッククロック（60年 ウィリアムズ社）
初めてムービングターゲットという動く的を採用。プレーヤーはフリッパーで狙うスキルを求められた。同社は後に『ヴァガボンド』(62年)でもドロップターゲットでエキストラボールを得る的を採用している

バザール（66年 バリー社）
ジッパーフリッパーを初めて採用。条件がそろうとフリッパーが中央に寄り、2つのフリッパーの隙間を閉じてボールが落ちるのを止める。同社ではクロージングフリッパーアクションと呼ぶ

フラフラ（65年 シカゴコイン社）
キックアップ（他メーカーではキックバック）が搭載され、アウトレーンからボールを弾き返してフィールドに打ち返す。特別に新しい機能は無かったが、日本へ輸入された台数が多く人気があったとされる

モンテカルロ（63年 バリー社）
それまでのバンパーをマシュルームバンパーと名付けた機種。同様のバンパー自体はこれで初めて登場したわけではないが、プレーフィールド中央に5個も設けられて、強い印象を与えた

大恐慌以降、全米に違法なスロットマシンが広まったため、米連邦議会は51年に賭博機メーカーを登録制にして州際輸送を禁じるギャンブル機器法(通称ジョンソン法)を制定、施行した。だがバリー社は自粛するどころか、『ブライトフライト』(51年)など一連のビンゴピンボールを製造して市場を伸ばしたことから、これらは「バリービンゴ」とも呼ばれ、注目されていた。

バリービンゴは戦前のペイアウト式ピンボールを受け継ぐもので、フリッパーやバンパーなどは一切なく、共通点は4本の脚と外観、ティルト機構ぐらいしかない。遊び方はまず硬貨を投入してクレジット数を上げ、何枚賭けるかベット(bet)ボタンを押して決める。次に5個のボールを弾き1~25の番号の付いた穴にボールを入れ、バックガラスのカードで縦、横、斜めで一列に並ぶとビンゴ成立となり、賭けた数倍~数百倍ものクレジットが加算、ゲーム終了時に残ったクレジット分だけ硬貨が払い出される。

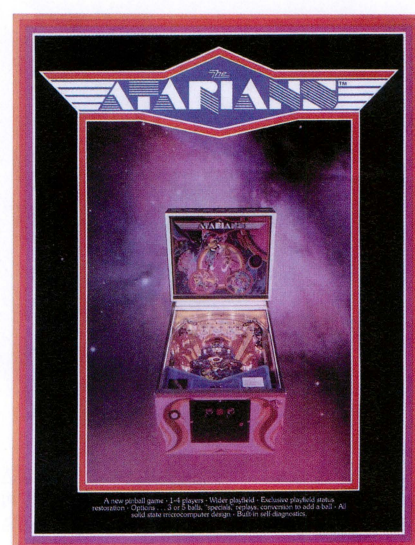
連邦最高裁は57年に「偶然の要素からなるビンゴピンボールはスロットマシンと同様の賭博機である」と判決し、アメリカでビンゴピンボールの市場は

1960-1970年代

年	内容	機種	メーカー
1960年	初めてアド・ア・ボールを採用	『フリッパー』	ゴットリーブ社
1960年	初めてムービングターゲットを採用	『マジッククロック』	ウィリアムズ社
1962年	ドロップターゲットを採用	『ヴァガボンド』	ウィリアムズ社
1963年	マシュルームバンパーと呼ばれた機種	『モンテカルロ』	バリー社
1966年	ジッパーフリッパーを初めて採用	『バザール』	バリー社
1972年	ロサンゼルス市でピンボール禁止条例が廃止		
1975年	制御装置にCPUを採用	『スピリット・オブ・76』	ミルコ社
1976年	アタリ社が展開した最初のフリッパー	『アタリアンズ』	アタリ社
1976年	ニューヨーク市でピンボール禁止条例が廃止		
1977年	2万台以上製造された最大級のヒット作	『エイトボール』	バリー社
1977年	電子回路を採用した最初の一台	『ホットチップ』	ウィリアムズ社
1977年	同一機種で電子回路とエレメカが併売	『クレオパトラ』	ゴットリーブ社
1977年	シカゴ市でピンボール禁止条例が廃止		
1978年	ロックバンドKISSをテーマにした名機	『KISS』	バリー社
1979年	音声合成でしゃべるピンボール	『ゴーガー』	ウィリアムズ社

エイトボール（77年 バリー社）
電子回路を搭載し、2万台以上製造され最大級のヒット作となった。ビリヤードをモチーフに、CPUがコントロールするチャームボックスが効果音を発生。チャイム音がプレーヤーを引き付けた

KISS（78年 バリー社）
ロックバンドKISSをテーマにした名機。ゲームがスタートすると「ロックンロールオールナイト」、終わると「Shout It Out Loud／狂気の叫び」がかかる日本でも人気の機種。バックガラスにK・I・S・Sのフラッシュライトが光る！

クレオパトラ（77年 ゴットリーブ社）
同社初の電子回路ピンボール。並行してエレメカバージョンを出している。その生産台数は電子回路機7,300台に対してエレメカ機も1,600台を出荷、新しい機構への展開を慎重に進めていたことがわかる

アタリアンズ（76年 アタリ社）
アタリ社が展開した最初のピンボール。29インチ（73.6cm）幅という大柄な筐体に電子回路を内蔵。アタリ社の挑戦のひとつだったが製造は4年しか続かず、最後に巨大ピンボール『ヘラクレス』（79年）を出して終わった

なくなった。だが素人にはビンゴとフリッパーの区別がつき難く、70年代まで大量のバリービンゴが日本にも輸入され違法営業に使用されたことがある。

ボール追加と新機能の採用でアーケードの主役となってゆく

一方、他のアーケードゲーム機と同様、ピンボールには一定のスコア以上になるとおまけの再ゲームとして1クレジット与える「フリープレー」がすでにあった。そこで1クレジットであっても増やすことが問題となったため、ゴットリーブ社は『フリッパー』（60年）以降、フリープレーに代え、ゲーム中にボールを追加する「アド・ア・ボール」（エキストラボール）を採用した。

57年には脚が木製から金属製になり、68年にはピンボール機のサイズが大きくなった。ウィリアムズ社は『マジッククロック』（60年）でムービングターゲットを、『ヴァガボンド』（62年）でドロップターゲットを採用。75年にはCPUを採用したミルコ社『スピリット・オブ・76』が現れ、電子化が始まり、アタリ社のワイドフリッパー『アタリアンズ』（77年）、ウィリアムズ社の音声合成でしゃべるピンボール『ゴーガー』も出てきた。バリー社は『エイトボール』（77年）を2万台以上販売して記録を更新、この60～70年代の黄金期にピンボールは大きく飛躍した。

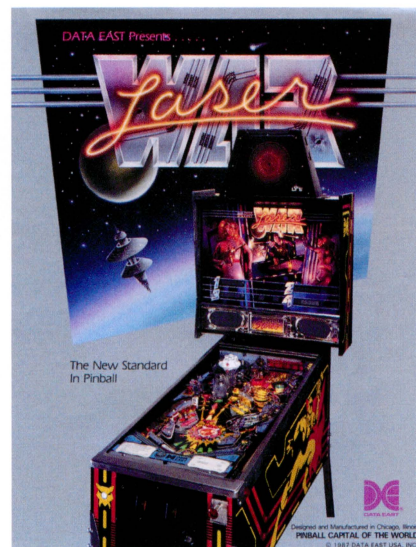
プレイボーイ35thアニバーサリー
（89年 データイースト社）

それまでのフィーチャーをほとんど全て盛り込んだプレイボーイ35周年記念の電子回路台で、内部の配線は極めて少なくなった。バリー社の同名エレメカ版『プレイボーイ』（78年）の1万8,250台には及ばないものの、2,300台以上売れた

ブラックホール（81年 ゴットリーブ社）

プレーフィールドがバイレベル（2階建て）で、フィーチャー（特徴）も盛り沢山の電子回路フリッパー。バイレベルは80年代前半に盛んに採用されたが、メンテナンスが難しいと敬遠されて次第に見かけなくなった

ゴーガー（79年 ウィリアムズ社）

音声を録音再生するICチップにより初の"話す"ピンボールとなった台。バックガラスなどに描かれたアートワークはヴォリス・ヴァレホというSFファンタジー界の巨匠で、美女や怪物が巧みに描かれている

レーザーウォー（87年 データイースト社）

データイーストピンボール社の最初の機種。デジタルステレオサウンド2.1を使用した最初の製品でもある。フリッパーはクルミを割るほど強力と言われ、バックガラスにはレーザーライトキャプチャーという模様も出る

スペースシャトル（84年 ウィリアムズ社）

動くスペースシャトルのトイ（模型のおもちゃ）を採用したピンボールで、7,000台のヒット作となった。この成功により、以降もトイを使ったピンボールが続く

賭博機と同類の扱いを受け、各地で禁止されていたフリッパーピンボールは、47年までの偶然の要素からなるピンボールと一線を画することが分かり、50〜60年代には遊び方に芸術的要素も加わり、70年代までに健全なアメリカ文化の象徴となった。そして72年ロサンゼルス市でピンボール禁止条例が廃止となり、76年ニューヨーク市で、77年シカゴ市で同様に解禁された。

78年オハイオ州の控訴裁では、ピンボールはゲーム・オブ・チャンス（賭博機）ではなくゲーム・オブ・スキル（腕前を競うゲーム機）であるとの判決が出て、この違いが明確になった。

米国文化のシンボルだったがビデオゲームのパワーに及ばず

参入・撤退するメーカーもあったが、主流はゴットリーブ、ウィリアムズ、バリーの3社で、傍系のシカゴコイン社がスターン社と改名して存続。日本ではセガなどが生産を手掛けたこともあるが、基本的にはこれら米国4社からの輸入品だった。ところが70年代後半からビデオゲーム機が急速かつ広範囲に人気を集めていき、場所を占める割に売り上げが期待できないピンボー

ザ・アダムスファミリー（92年 バリー社）
漫画原作のホラーコミック映画『アダムス・ファミリー』(91年）に基づく、ミッドウェイ社製にしてバリーブランドの電子回路ピンボール。仕掛けが多くあまりに人気が高いため、収集家向けの特別版が94年に1,000台作られた

1980-1990年代

1981年	バイレベルのプレーフィールドを持つ	『ブラックホール』	ゴットリーブ社
1984年	スペースシャトルの模型が動くヒット作	『スペースシャトル』	ウィリアムズ社
1987年	デジタルステレオサウンドを使用した最初の製品	『レーザーウォー』	データイースト社
1989年	ソリッドステート・フリッパーを搭載	『プレイボーイ 35thアニバーサリー』	データイースト社
1990年	ミニ・ゲームとビッグ・ゲームという概念を導入	『ホワールウインド』	ウィリアムズ社
1992年	ホラーコミック映画に基づく大ヒット作	『ザ・アダムスファミリー』	バリー社
1999年	ブラウン管を搭載して点数などを表示	『スターウォーズ・エピソードⅠ』	ウィリアムズ社

スターウォーズ・エピソードⅠ（99年 ウィリアムズ社）
WMS社がウィリアムズブランドを使い、起死回生を狙って投入したブラウン管画面付き新シリーズ「ピンボール2000」の2作目。プレー中に映画さながらのシーンが展開され、得点もモニター表示されるようになった

ホワールウインド（90年 ウィリアムズ社）
つむじ風をテーマにした電子回路ピンボール。3個ある回転盤の上で、ボールが進む方向を変えたりする。ミニ・ゲームと、それをすべて完成させたあとのビッグ・ゲーム、という概念を初めて取り入れた

アースシェイカー！（89年 ウィリアムズ社）
米国西海岸で頻繁に起きる地震をテーマに、世界初となるキャビネット本体が揺れる台。地震研究所が9段階で震度を知らせてくれる演出のほか、バックガラスのデザインといい、シュールなコンセプト

ルは、次第にアーケードから撤退していくことになる。

同族会社だったゴットリーブ社は76年にコロンビア映画社に買収され、ビデオゲームに参入、『Qバート』(82年)をヒットさせるが83年マイルスター社に社名変更後、84年に閉鎖してしまう。ブランドを引き継いだプリミア・テクノロジーズ社も96年に清算された。バリー社は82年にピンボール部門を子会社ミッドウェイ社に移していた。

一方、84年『スペースシャトル』、85年『コメット』、86年『ハイスピード』、『ピンボット』、88年『サイクロン』と連続してヒットを放ったウィリアムズ社は、親会社のWMS社がミッドウェイ社を買い取ったので、88年以後2つのブランドを持つに至る。92年バリーブランドの『ザ・アダムスファミリー』は2万台以上の記録的ヒット作になり、5年間も人気が続き、皮肉にも新製品が売れなくなった。WMS社はブラウン管画面付きの新シリーズ「ピンボール2000」2作を99年に投入するが失敗、ピンボール事業を終えてしまう。そしてビデオゲームで失敗したスターン社は85年に清算、翌年データイーストピンボールとなったが、94年にセガに買い取られセガ・ピンボール社となった。さらに99年ゲイリー・スターンが買取り、再びスターン社として蘇生、目下唯一のメーカーとして存続している。

初代は76年に発売された『モグラ退治』。約1分の制限時間内に8個の穴からランダムにモグラの頭が出入りする。うまく叩いて20点以上にできるとモグラから褒められ、19点以下だと笑われるというシンプルなゲームが大ヒット。発売元の東洋娯楽機（トーゴ）はこうしたエレメカのほか、遊園地の大型遊具などを発売していた老舗で、東京・浅草花やしきにある国産初のコースター『ローラーコースター』（53年製）を手掛けたことでも有名

Photo/getty images

映画『アメリカン・グラフィティ』
（73年米）

ベトナム戦争以前の豊かで平和なアメリカの、賑やかで甘酸っぱい青春群像を描いたジョージ・ルーカス監督の出世作。様々な種類のピンボールマシンがずらりと並んだアーケードは、少し侘しくも暇を持て余した若者たちが気軽に集まれる遊び場でもあった

映像の中のアーケード～アメリカ文化の描かれ方

アメリカの人々の生活の中にあったアーケードはどのようなスタンスだったのだろう。日本とは少し違った世界観の中で、その一端を覗いてみよう。

文：中澤英之

ピンボールは危険な香り？ 場末感と若者たちとの交錯

アメリカの大衆文化に深く根ざしたジュークボックス、そしてピンボールやビデオゲームなどのアーケードゲーム。それゆえ、今も昔もハリウッドの映画やドラマでは小道具として数え切れないほど登場している。

古いところだと、ラオール・ウォルシュ監督のフィルム・ノワール映画『夜までドライブ』（40年）には、ピンボール好きのトラック野郎なんてキャラクターが出てきた。『告発の行方』（88年）では、場末のバーの一角にあるゲームコーナーで、ピンボールに興じていたガラの悪い酔っ払いたちにジョディ・フォスターが集団レイプされている。ジョディといえば、その8年前に主演した『フォクシー・レディ』（80年）でも、アフロヘアのファンキーな兄貴がウロウロしている下町の小汚い店にはピンボールが置かれていた。

そうそう、『アメリカン・グラフィティ』（73年）では不良グループ、ファラオ団の連中が、アーケードのピンボールマシンから現金を盗んでいたっけ。

お洒落な部屋のインテリアなどで見かけることも多いピンボールだが、テレビドラマの『ピーター・ガン』（58～61年）や『ロックフォードの事件ファイル』（74～80年）などの犯罪ドラマにもよく出てきたことを考えると、どうやら危険な香りのするゲームマシンでもある様子。『刑事スタスキー＆ハッチ』（75～79年）でも、酒場にはピンボールがつきものだった。

しかし、なんといってもピンボールが重要な役割を果たしたのは、ケン・ラッセル監督のロック・ミュージカル映画『Tommy／トミー』（75年）。幼い頃のショックから、目が見えない、耳が聞こえない、口がきけないという三重苦に陥った主人公トミー（ロジャー・ダルトリー）が、どういうわけかピンボールで類まれな才能を発揮。エルトン・ジョン扮するチャンピオンとのド派手な対決シーンが印象的だった。

一方、ピンボール版『ハスラー』と呼ぶべき映画が、少女時代のブルック・シールズが主演した『プリティ・ギャンブラー』（原題：Tilt 79年）。こちらはブルック扮するピンボールの天才プレーヤーが各地を旅しながら賭場荒しを繰り返し、最後は伝説のピンボール名人と勝負する。日本では劇場未公開、

テレビドラマ『刑事スタスキー&ハッチ』
（75～79年米）

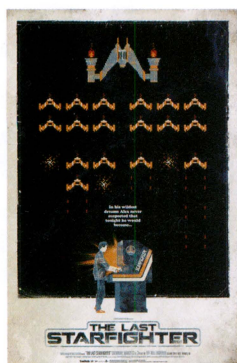
下町育ちの血気盛んなスタスキー（ポール・マイケル・グレイザー）とブロンドヘアのお洒落なハッチ（デヴィッド・ソウル）の刑事コンビが活躍する大ヒットドラマ。派手な格好をした黒人の情報屋ヒョロ松（アントニオ・ファーガス、写真右）が経営するバーには、ピンボールマシンがいつも置いてあった

テレビ放送とビデオ発売のみのレアな作品である。

ビデオゲームをテーマにした映画といえば昨年公開された『ピクセル』（2015年）。パックマンやドンキーコングなど、懐かしいゲームキャラに姿を変えたエイリアンが地球侵略を目論むという奇想天外な作品は、40代以上のアーケード用ビデオゲーム好きには涙モノの映画だった。

また、原題もズバリ〝Arcade〟という低予算B級映画『バーチャゾーン』（93年）も忘れてはならない。こちらは呪われたアーケードゲームのバーチャルな世界に入り込んだ女子高生がラスボスと戦うというもの。『ダークナイト』三部作のデヴィッド・S・ゴイヤーが書いたとは思えないツッコミどころ満載の脚本、原始的なCGを使ったショボい特殊視覚効果もご愛嬌だ。ちなみに、似たような話はオムニバス・ホラー映画『デビルゾーン』（83年）にもあった。

そのほか、ゲームの達人の少年が宇宙戦闘機のパイロットとしてスカウトされる『スターファイター』（84年）、ジョン・コナー少年がゲーセンでT-1000に襲われる『ターミネーター2』（91年）なども特筆に値するだろう。

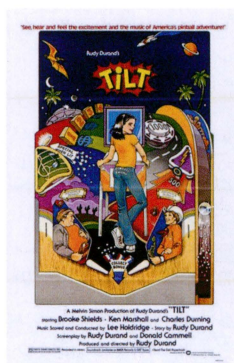
アメリカの青春時代を描いた印象的なジュークボックス

映画『スターファイター』
（84米）

アメリカの田舎に住む少年が宇宙戦争の戦闘機パイロットとして活躍するSF映画。アーケードゲームが実はエイリアンによるスカウト手段だったというアイデアが面白い

映画『バーチャゾーン』
（93米）

アーケードゲームのバーチャルな世界へ入り込んだ少女が、仲間を救うためにラスボスと戦う。高校生たちの社交場として、街中のゲームセンターが主な舞台となっている

テレビドラマ『ピーター・ガン』
（58～61年米）

ダンディな私立探偵ピーター・ガン（クレイグ・スティーブンス）が主人公のハードボイルド作品。場末のバーなどの小道具として、ピンボールもたびたび使用されていた

映画『プリティ・ギャンブラー』
（79年米）

当時まだ14歳のブルック・シールズがピンボールの天才少女を演じる。マシンの盤面を勢いよく駆け巡る銀玉を、カメラが接写で捉えるプレーシーンが見どころ

映画『告発の行方』
（80年米）

アメリカの深刻なレイプ犯罪の問題を取り上げ、ジョディ・フォスターがアカデミー主演女優賞に輝いた作品。ヒロインはピンボールマシンの上で男たちに次々と犯される

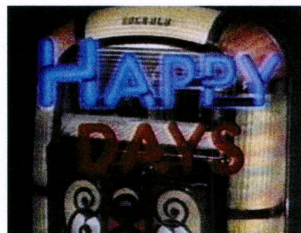
映画『Tommy／トミー』
（75年英）

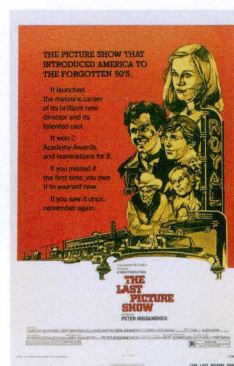
人気バンド、ザ・フーの同名アルバムをもとに、イギリス出身の鬼才ケン・ラッセル監督が挑んだ実験性の高いロック・ミュージカル映画。心を閉ざしてしまった主人公トミー（ロジャー・ダルトリー）は、広大な廃品投棄場に捨てられていた過去の遺物“ピンボールマシン”で隠れた才能を発揮する

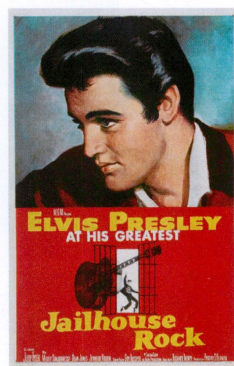
そして、50～60年代のアメリカの若者文化と切っても切り離せないジュークボックス。ロックの王様エルヴィス・プレスリーが主演した『監獄ロック』（57年）や『さまよう青春』（57年）でも重要な小道具として使われていたし、『アメリカン・グラフィティ』や『ラスト・ショー』（71年）など当時を舞台にした映画にも必ずと言っていいほど登場する。やはり50年代半ば～60年代の青春模様を描いたテレビドラマ『ハッピー・デイズ』（74～84年）では、ジュークボックスを効果的に使ったオープニング映像が印象的。しかも、『アメリカン・グラフィティ』と同じロン・ハワードの出演だ。

そんな中、ジュークボックスが特に印象的だった映画といえば、『トップ・ガン』（86年）と『ゴースト ニューヨークの幻』（90年）。どちらもジュークボックスから流れてくるメロディがシーンを盛り上げるのだが、面白いのは両方とも使用されている音楽がライチャス・ブラザーズの楽曲だということ。『トップ・ガン』のラストで流れるのは64年の全米ナンバーワン・ヒット『ふられた気持ち』、そして『ゴースト ニューヨークの幻』のラブ・シーンに使われたのが65年の名曲『アンチェインド・メロディ』。いずれにせよ、やはりジュークボックスは古き良きアメリカへの郷愁を誘う。

テレビドラマ『ハッピー・デイズ』
（74年米）

50年代の田舎町を舞台に、古き良きアメリカの賑やかな青春を描いた学園コメディ。象徴的なオープニングムービーをはじめ、高校生たちが集うダイナーでもジュークボックスが登場

映画『さまよう青春』（57米）

落ちぶれた歌手にスカウトされ、新世代スターとして成長する青年をエルヴィス・プレスリーが演じる。レストランでジュークボックスの音楽に合わせてプレスリーが歌うシーンは印象的

映画『ラスト・ショー』
（57米）

50年代のほろ苦い青春模様をノスタルジックに描いたピーター・ボグダノビッチ監督の名作。本作でもジュークボックスは田舎町の社交場に欠かせない小道具として登場する

映画『監獄ロック』
（57米）

エルヴィス・プレスリー演じる前科者の青年が、ロック歌手としてスター街道を駆けあがるミュージカル映画。盛り場のシーンにはBGM用のジュークボックスが欠かせない

Photo/getty images

ゲームに夢中になっているアイルランドのミュージシャン、ボブ・ゲルドフ（82年デトロイトにて）。このゲーム『トロン』は、コンピュータグラフィックスを多用して注目された映画『トロン』（82年米）をベースに、同年バリー／ミッドウェイ社とディズニーによって製作された。ちなみにゲルドフはニューウェーブ・バンド『ブームタウン・ラッツ』のボーカリストで、80年と83年の日本公演で来日している

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

ゲーム画面が見やすいように工夫された照明や、何種類もの音が入り混じるゲーム残響音。それらすべてがアーケードの魅力であり、そうした場や空間こそが今や貴重だと言えよう。今こそ懐かしさと再発見に満ちたアーケードに行って、五感でゲームを体験してみよう！ 文：秦野邦彦

レアな大型ゲームがズラリ！
再開館が待ち遠しいエレメカ天国

愛知県（休館中）

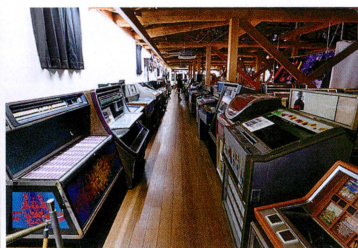
日本ゲーム博物館

まさに博物館級の実機がズラリ

初めて訪れた人は館内に所狭しと並べられたピンボール、エレメカ、ビデオゲームに圧倒されたはず。もともと「昭和レトロ館 ワン・モア・タイム」として世界中から集めた古時計約300点、ジュークボックス約50台、映画資料約30万点のポスター＆パンフなどを所蔵する施設だったが、館長の辻さんのレトロゲーム保存への思いから博物館級のコレクションが集まった。

全国から集められたゲーム機はすでに壊れているものも多く、元プログラマーで電気工学の知識を有する辻さん自ら修理を行なっている。実際に稼働できる展示が特徴だが、日々のメンテナンスも重要な課題。今や現存するものが数少ないエレメカや大型体感ゲーム機などを整備するため、現在は一旦休館となっているものの、一部ゲーム機はここからレトロゲームの企画展などへ貸し出されているので、ホームページで確認すれば所蔵品に触れられる機会があるだろう。

全国からゲームファンが集まるほか、小さな子供でも楽しめる遊園地の乗り物も所蔵。これまでの愛知県犬山市の施設からさらに広い場所へと移転計画されているので、展示の充実に期待

現在はゲーム機のメンテナンスと博物館の移転が予定され、休館中（2016年3月時点）。移転先・開館情報などはツイッター@OneMoreTimeC またはHP http://www.one-more-time.jp/game/ にて

旧館内には懐かしのアーケードゲーム機が所狭しと立ち並ぶ。調整中のものを除き、ほとんどが実際に体験して楽しめる昭和レトロゲームとピンボールの博物館。1950年代～80年代に作られたジュークボックスも約50台所蔵。残念ながら施設改善のため現在休館中だが、アーケードゲーム機の収集・修理・保存は引き続き進めているそうなので一日も早い再開が待たれるばかりだ

新幹線ゲーム 76年 九娯貿易／ニシキ製作所

10円ゲームの代名詞となった大ヒット作。投入した10円玉を左右のレバーで弾き、穴に落ちないようゴールの博多まで導くと当たり券が発行。写真は改良型『V』

バイクラリー 85年 ミツフジ

10円を入れると出てくるメダルを、レバーで当たりを狙って打つゲーム。1ゲームで左右それぞれ1回ずつ打てるため、当たり券を2枚手に入れるチャンスがあった

リボルバーターゲット 77年 ウコー

玉を弾いた後、タイミングよく左下のオレンジ色のボタンを押して盤面上部のレールを稼動させ、5ヵ所のチャッカーすべてに玉を入れると当りメダルが出てくる

グランプリ 76年 大洋産業／さとみ

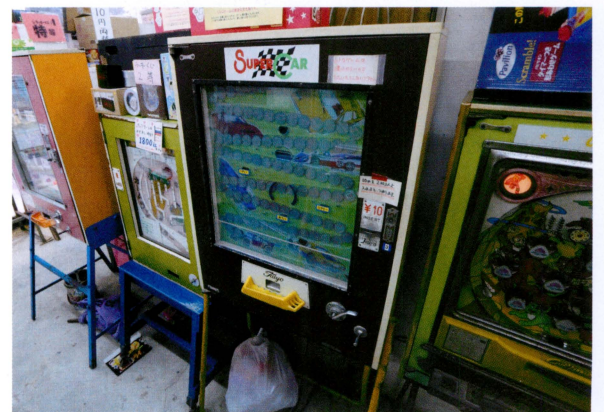
大ヒット作『新幹線ゲーム』タイプの10円弾きゲーム。投入した10円玉をアウト穴に落とさないようレバーで弾き、ゴールに入れると景品の記念メダルが出てくる

世界一周 78年 柿崎計器

世界一周旅行をモチーフに、ホンコン、パリ、デリー、ニューヨーク…と右下から順にレバーで打ち上げて途中の穴に落ちないよう最上段の当たり穴を狙うゲーム

インターチェンジ 78年 名豊商事

『新幹線ゲーム』同様10円を弾くゲームだが、盤面が二重で、青いコースは横方向、奥の赤・黄・緑のコースは縦方向に弾く立体的な構造になっているのが特徴

メダルを投入して数字を予想するルーレットゲーム『ピカデリーサーカス』は幅広い年齢層に人気。左の『国盗り合戦』は沖縄を出発してゴールの北海道まで、すごろく式に進む。どちらも懐かしい

10円玉やメダルで遊べる懐かしいエレメカ式アーケードゲームの数々。クリアするには結構なコツが必要だ

アーケードゲームを残すということ

文：秦野邦彦

今に息づく、
懐かしのアーケードを巡る

profile:辻 哲朗(つじてつろう)
1957年愛知県出身。日本ゲーム博物館館長。現在施設改善のため休館中だが、ゲーム機の収集は引き続き進めているとのこと。詳しい開館情報は、http://www.one-more-time.jp/game/　またはツイッター @OneMoreTimeCにて

愛知県犬山市の日本ゲーム博物館を初めて訪れた人は、所狭しと置かれたピンボールやアーケードゲームの数はもちろん、そのほとんどを現役で遊ぶことができる点に驚かされることだろう。（現在移転準備のため休館中）

例えば、80年代に一世を風靡したセガの体感ゲーム機は、可動部分が多いためコンプレッサーの不良が原因で100％可動する筐体はいまや全国でも僅少と言われている。メーカーサポートが終了して久しいにもかかわらず、ここでは大型筐体が当時と変わらず人々を楽しませているのはなぜか？

そこには館長・辻 哲朗さんのゲーム文化に対する思いが込められていた。

このままではアーケードゲーム文化がなくなってしまう

「ここは決して儲けようと思って始めたわけではないんです。正直、入館収入だけではコレクションの維持費にもならないし、個人で運営していくには限界がある。それでもこのままでは江戸時代の浮世絵のように戦後から今日まで続くアーケードゲーム文化がなくなってしまうと考えたからなんです」

そうした考えは、同館のホームページにも詳しく綴られている。

＜ゲームは私達の日常生活と深いかかわりをもつ市民文化です。時に、ゲームは、人生を左右する力さえ持っています。優れた芸術作品が手厚い保護のもと、未来へ引き継がれるのと同様に、私達はゲーム機を未来に引き継ぐべき貴重な文化財だと認識しています。しかしながら、日本におけるアーケードゲーム機、特に大型ゲーム機の保管状況は欧米先進国と比較すると、かなり遅れていると言わざるを得ません。日本ゲーム博物館は、歴史的に価値の高い大型ゲーム機を中心に収集を行ない、それらを良好な状態で動態保存することを目指しています＞

「僕自身はゲームをプレイするよりも修理する方に興味があるんです。うちにあるのは僕ひとりで修理したものばかり。日本で手に入らないパーツはアメリカの業者さんなどから仕入れて。これは文化の違いなんですが、アメリカ製品はピンボールでもジュークボックスでもネットで検索すればたいてい英文のマニュアルが残っているし、パーツもほとんど手に入ります。日本は壊れたら終わりですけど、向こうの人はDo It Yourselfの魂がある。特にピンボールに関してはアメリカ製がほとんどですが、70〜80年代のものでも基盤はリプロ（再生産）の新品で手に入るし、点数を表示するFL管を今でも作っている会社も3、4社ある。アメリカってすごいですよ」

自動車のレストアが趣味だった辻さんにとって、創意工夫をこらしたゲームの内部構造は興味深いものだった。

「自分が中学生の頃『スペースインベーダー』が出てきたときは衝撃でした。中学生だからお金が無くて、お兄さんたちが100円玉を積んでるのを見て俺もいつか金持ちになったらやってみたいなと思ってました（笑）。そのあとの『ゼビウス』まで僕のゲーム体験は終わるんです。第1次パソコンブームでコンピュータに未来を感じて、自分がゲームを作る側になりたいと思ってプログラマーの道に進むんです。今、私は本業が運送会社なんですけど、他にウェブデザイン会社を2社運営していて、45歳までは現役でプログラムを書いてました。パソコンはハードもソフトも一応経験があるので、いまピンボールやアーケードゲームを直すのに役立ってるかなと思います」

ゲームを直したい一心で僕自身も人生が変わった

当初ピンボールしか集めていなかった辻さんがアーケードゲームをたくさん集めるきっかけになったのはセガの体感ゲーム『アフターバーナー』（87年）。当館の人気ベストテンでも常に上位に入る戦闘機シューティングゲームだ。

「ネット上で体感ゲームの人気投票があって『アフターバーナー』のコメントで〝僕は少年時代このゲームをやったおかげでパイロットになりました〟とあったのに感銘を受けたんです。でもいろいろ集めた中でも特に愛着があるのは『ハングオン』（85年）ですね」

セガの体感ゲーム第1弾『ハングオン』の筐体には実際のバイクと同じ操作感でプレイするライドオンタイプと、固定型のシットダウンタイプがある。

「現存するライドオンタイプは日本で3台ぐらいで、確実に動くものはおそらくうちのしかないと思います。これは3年前に1台出物があって。動かなかったんですけど、アメリカから基盤とモニターを取り寄せて2ヵ月ぐらいかけてレストアしたんです。テストプレイで乗ってみたらおもしろくて、思わず自動車学校に行って大型バイクの免許を取ったんです。それから僕、バイカーになって、いまバイク5台持ってます（笑）。僕はよく言うんです。〝バーチャルの世界で遊ぶだけじゃダメだぞ。これに影響受けたなら人生そのものを変えたっていいんだ〟って。ゲームって普段出来ないことをバーチャル体験できるシミュレーターですよね。僕だってゲームを直したい一心で英文のマニュアルを読んでいるうちに英語が出来るようになりましたから」

食品自動調理販売機 “コインスナック”の温かみ

かつてゲームセンターでも多く見られたものの、近年では絶滅を危惧されつつ奇跡的に生き残るコインマシンたちに思いを馳せよう。

文：魚谷祐介

1970年代から80年代にかけ、日本全国の街道沿いには自動販売機を何台も並べ、派手な電飾看板で24時間営業を謳うコインスナックやオートレストランと呼ばれる店が数多く存在した。

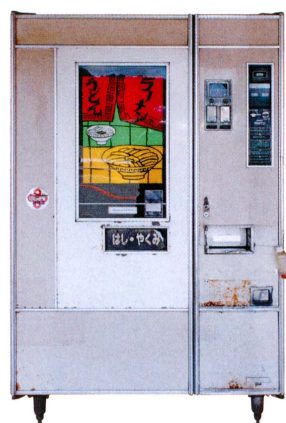
コンビニが全国展開する以前の時代には、深夜の時間にトラックドライバーや夜勤労働者、そして旅行者などの空腹を温かく満たす、うどん・そば・ラーメン、ハンバーガーなど、その場で調理して熱々の状態で提供する食品自動調理販売機が大活躍していたのだ。

現在では非常にレアな存在となったこの食品自動調理販売機は60年代に登場し、日本各地のドライブイン、駅や港湾などの公共施設でも多く稼働していた。78年スペースインベーダーの登場によって全国に激増したゲームセンターにも、ドリンクやカップ麺などの自動販売機とともに置かれ、製造台数もどんどん増えていったが、90年代には製造中止となってしまう。メンテナンスを繰り返し、製造から40年以上経過した現在では部品の調達も難しく、ここ数年急激に数を減らしている。

もっとも台数が多かった麺類自販機は関東と関西で出汁が違うなど、各地の店舗ごとに独自の味わいを楽しめた。当時の最新技術であった電子レンジを内蔵したハンバーガー自販機は大人気で、地方に初めて置かれた際には行列が出来たほどだった。またトーストサンドやカレーライス、みそ汁などのメニューも自販機で販売された。その外観はいま振り返れば懐かしさと温かみを感じさせる昭和のデザイン、そして中には日本の高い技術が詰まっていた。

タイムマシンに乗った気分で今こそ周回遅れの旬を楽しむ

コインスナックやゲームセンターが全国に普及したのち、世の中は本格的な24時間営業の時代に入っていった。しかしコンビニの台頭や家庭用ゲーム機の普及によって次第に客足は遠のき、さらに風営法の影響もあり、この20年の間に多くは淘汰され現在は全国に60店舗ほどしか残っていない。今でも営業を続けている店舗はどこも相応の年数を経ており、建物の雰囲気もレトロで懐かしい味があり、レトロなゲームのBGMが響く店内では昭和にタイムスリップしたような感覚を味わえる。古い機械を大事に使い続け、良心的な価格で手作りの食品を提供する店舗も多く、人情をも感じさせてくれる。変化の早い現代においてコインスナックが生き残っている今は奇跡といえる状況で、昭和の懐かしい味わいを体感できる最後のチャンスともいえるだろう。

川鉄のめん類自動調理販売機（72年 川鉄計量器）

富士電機めん類自動調理販売機（75年 富士電機）

現在日本各地に約70台しか残っていない「うどん・そば、ラーメン」などの麺類自販機。内部では冷蔵された生麺と具が入ったプラスチックの器が自動湯切り機に移動して熱湯が注がれ、勢いよく器ごと回転させる湯切りを2回行ない、最後に熱い出汁が入り完成。それをたったの25秒という短時間でこなす。調理時間をニキシー管（※）が1秒ごとにカウントダウンする様子はレトロな味があり、地域ごとの出汁や麺の違いも楽しめる

※　数字の形をした電極がオレンジ色に光る表示器。旧式のピンボールや自動券売機などでも用いられていた。

かつて見たことがあるデザインが並ぶ。ホテル公楽園（新潟県燕市）の１階ゲームコーナーに併設される自動販売機

ボンカレーライス自動販売機
（75年 サンデン）

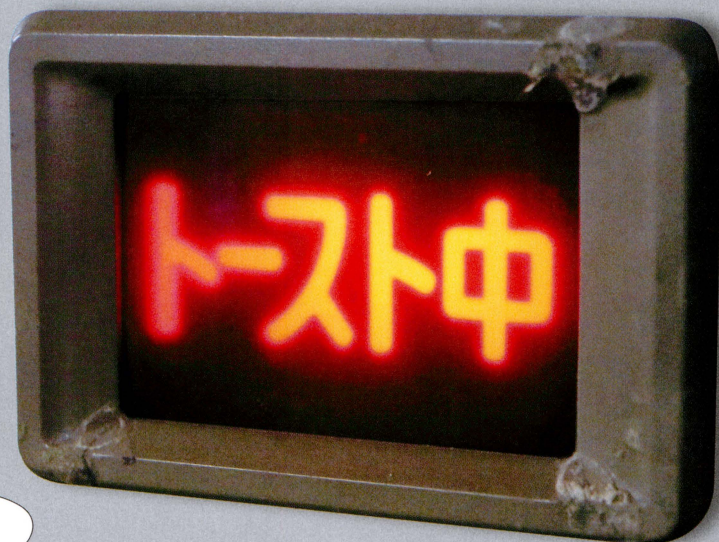
カレーライス自動販売機
（70年代 川鉄計量器）

現在は全国でもそれぞれ島根県と徳島県に一台ずつしか残っていない貴重な自販機で、カレーはレトルトのものだが、地元産の米を使うなど、そこでしか味わえない雰囲気は格別なものだ

ハンバーガー自動販売機（71年 星崎電気）

硬貨を入れてボタンを押すと「加熱中」と赤いランプが点滅し、ニキシー管によるカウントダウンが始まる。紙箱に入って冷蔵保存されるハンバーガーが内部の電子レンジで1分ほど加熱され、ゴトン！と出てくる。熱された紙箱の匂い、立ちのぼる湯気には自販機でしか味わえない風情があり、コンビニ店のない昔は深夜のごちそうだった

トーストサンドイッチ自動販売機
（75年 太平洋工業）

ハム、チーズ、ツナなどの具を挟んだ食パンがアルミ箔に包まれ、ボタンを押すと電気ヒーターで40秒ほど加熱された熱々のトーストが出てくる。熱くて触れないほどになっているアルミ箔をはがすと、こんがりと焼きめがついていてサクッとしたパンがとても良い食感だ。パネルに書かれた「トーストサンド」の字体や写真からも、レトロ感にあふれる昭和50年代の雰囲気を体感できる

パート2

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

トーストサンド探訪編

～東京から上越への旅～

トーストサンドの自動販売機を知っているだろうか。かつて国道沿いのドライブインやボウリング場、少し大きめのゲームセンターなどに置かれ、うどん・そば、ハンバーガーなどの自動販売機と並ぶメジャーなものだった。

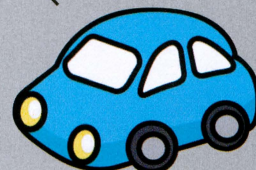
この自動販売機は岐阜県に本社がある太平洋工業が74年から製造したもので、つまり初代機からは40年以上も経っている。そのメンテナンスの手間もあり、あるいはコンビニエンスストアの広がりもあってか、近年徐々に見かけなくなってしまった。

通説では都市部での絶滅宣言久しく、一部のマニアたちが地方に点在する場所を発掘していく対象になっている。

その第一人者が前ページを寄稿した魚谷祐介氏。近年は彼のインターネット投稿などの活動から、新聞・雑誌・テレビなどでも取り上げられるようになり、昭和の趣きを感じられるスポットとして静かな人気を得ている。

編集部ではこのトーストサンドの自動販売機とゲームコーナーが併設されている店を求め、東京からクルマで北上してみた。全てアポなし、行った先で取材許可を得ながらという、昭和遺産巡りは、思っていた以上に人の想いが溢れていた。ゲームも自動販売機も機械だけど、それを守るのはやっぱり人なんですね。さぁ、もうひとつのアーケードの世界を感じに行こう。

08

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

トーストサンド探訪編

東京から２時間以内で行ける関東の名所

埼玉県 行田市

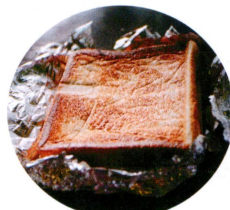
オートレストラン 鉄剣タロー

㊟埼玉県行田市下忍315-1 ☎03-5825-4972
㊡年中無休　24時間営業

バリエーション豊かな自販機名所

最初の立ち寄り地は東京都心からクルマで２時間弱、国道17号線沿いに建つ鉄剣タロー。88年から営業され、今では関東に現存するレトロ自販機店として地元紙や雑誌でも取り上げられる名所となっている。比較的広い店内には壁側にズラリと食品自動販売機が並び、焼き加減が絶妙なハムサンドのほか、うどん、ハンバーガーなど、いわゆる御三家を同時に楽しめる。各自販機のメニューボタンは限定的ながら、うどん販売機の残り時間表示はニキシー管がしっかり生きていた。

稼働するゲーム機もマージャンやシューティングなど年代ものばかりだが、そこがまた良い。ここは作られたレトロ空間ではなく、当時から生き続ける貴重な場所で、まるでタイムマシンに乗ってきたかのよう。

午後3時過ぎに訪れると店内にはゲーム機の音だけが響いていた。ゆっくりと流れる時間と風景に、かつての記憶を思い起させてくれる体験ができるはずだ。

天ぷらうどん300円、ハムサンド220円。ハムサンドは焼き加減がちょうど良くサックリしていた

（右）ゲームはミディタイプが15台ほどと、UFOキャッチャー DXⅡ。90年代のマージャンが多かった。（中）店内は映画撮影でもたびたび使用されている。写真の壁画は2014年公開の映画『TOKYO TRIBE』のものがそのまま残され、反対側にある自販機の昭和感とは対照的だけど妙にマッチする趣き。（左）うどん・そば販売機は、天ぷらうどんボタン一択。大きな天ぷらが美味しかった

09

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

トーストサンド探訪編

映画やドラマのロケ地で有名なドライブイン

群馬県 藤岡市

ドライブイン七興

㊟群馬県藤岡市上落合853 ♪0274-23-0951
㊢自販機コーナーは24時間営業

人を惹きつける丘上の安息地

近くの池で魚が獲れたことからクルマの往来があり、75年頃から営業している丘の上のドライブイン七興。近年まで常連ドライバーが立ち寄る食堂がメインだったが残念ながら閉鎖されてしまい、現在は創業当時から残る食品自販機がメインとなっている。名物はラーメンに乗る手造りチャーシュー。これが絶品で、チャーシューメン（350円）は売り切れになることが多い。

ここも撮影ロケーションの舞台として有名で、2012年公開の映画『わが母の記』（主演・役所広司、樹木希林）や2015年放送のテレビドラマ『64（ロクヨン）』（主演・ピエール瀧）などの撮影クルーもやってきた。また、バイクツーリングなどの休憩地としても愛され、ゲームと自販機というかつての日常風景や、居心地の良さを求めて訪れる人々が絶えない。

トーストサンドは定番ハム＆チーズと、チリソースが選べる。ラーメンと一緒に食べると幸せな気持ちに。

トーストサンドはチリソース（200円）をチョイス。少しピリ辛な味がとてもおいしい。そして普通のラーメン（300円）にも最高の手造りチャーシューがのっていた

（右）9台の自販機が並ぶコーナー。トーストサンドやラーメンのほかに、この店オリジナルのシールやキーホルダーも販売されている。（中）懐かしの『ラッキークレーンⅣ』（UPL）が無造作に2台！　時折、メリーさんの羊のBGMがピロンピロンと流れる。（左）夜0時に閉まるゲームコーナー。シューティング、マージャン、クレーンなど、懐かしいものがバランスよく並んでいる

10

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

トーストサンド探訪編

県道沿いに突如現れるレトロな佇まい

群馬県 伊勢崎市

阿久津ベンディングサービス

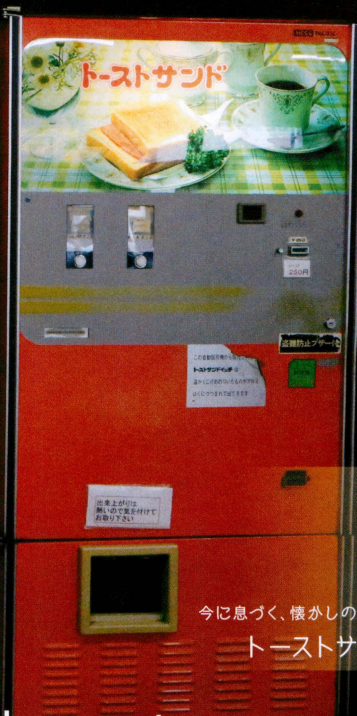
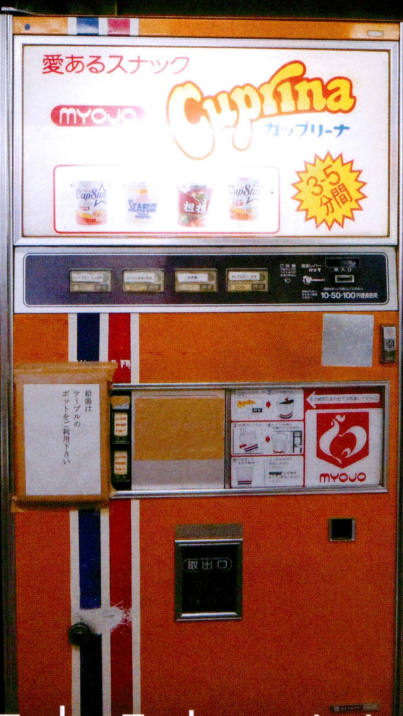
住群馬県伊勢崎市平井町1225 ☎0270-62-8525
営自販機コーナーは24時間営業

渋い店構えにタイムスリップ感

上武道路（国道17号バイパス）から県道39号線に入ると、数分であらわれる看板と黄色い屋根の平屋建て。ここも知る人ぞ知るゲームとトーストサンドマシンの店だ。店の前の駐車スペースは一瞬コンビニエンスストアかと錯覚するような、しかしその佇まいは昔のドライブインそのままの景色でタイムスリップ感がよぎる。開業から約20年、この店では特に意識していないということだが、各年代の懐かしいクレーンゲームが充実し、トーストサンドマシンと共に、まるで時間が止まったままかのよう。しかも自販機とゲームは総じて綺麗な状態で稼働している貴重な場所だ。他にマージャンゲームなども充実し、地元の常連客が多くやってくる。

トーストサンドはピザトーストとハムチーズの2種類。人気は五分ながら、遠方からの訪問者はピザトーストの方をぜひ味わってみて欲しい。クレーンゲームや山のぼりゲームを遊びながら食べる味は格別なものだ。

この店自慢のピザトースト（220円）をいただく。食欲をそそる少し濃い味のピザソースが深い味わい。他に定番のハムチーズ（220円）も選べる。どちらも店の看板メニューとなっている

（右）80年代半ばのものと思われるUPL製『スーパーエレファント』が非常にきれいな状態で稼働している。（中）この店には懐かしいクレーンゲームが多い。奥には『ニューUFOキャッチャー』、手前には『ドリームキャッチャー』も（ともにセガ）。（左）おなじみ、こまやの『山のぼりゲーム』と、セガの『UFOキャッチャー DXⅡ』。トーストサンドの前には『ラッキークレーンⅣ』（UPL）も！

11

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る
トーストサンド探訪編

田園風景にある日本のホテルカリフォルニア

新潟県 燕市

ホテル公楽園

住 新潟県燕市熊森土免1283-1 ☎0256-97-1575
営 24時間営業

一度は行きたいレトロの王道

新潟には全国から昭和の風景を求めるファンがやって来る名所がある。その中でも特にこのホテルは雑誌やテレビの取材などでも有名になり、地元の常連客と遠方から来る新規客が入り交じる場所となった。

広大な田んぼを切り裂く国道116号線、その沿道にそびえるコンクリート造りのホテルは76年に竣工された。ホテルといっても1階にはゲームコーナーと懐かしい食品自販機が並び、気軽に入れるドライブインになっている。看板、イス、テーブルなど、どれをとってもタイムスリップしたかのような趣きにあふれ、昭和から時が止まっているかのような感覚にひたれる。2階のホテルも当時のままで、建物まるごと作られたセットではない、正真正銘の30～40年前を体感できる施設だ。

ホテルに宿泊してトーストサンドをビールで飲み込むと、いつまでも立ち去り難くなる昭和の風景が眼前に広がる。少し遠方からでも足を伸ばしたくなる名所だ。

チーズサンドとハムサンド（ともに250円）から選べる。チーズサンドのチーズがたっぷり入っていて、カリッとした外側との食感が絶妙なマッチング

（右）2001年から掛け変わっていないホテルの案内板。現在もこの料金で宿泊できる。（中）ホテル内はこれでもかというほど昭和。清潔感があり宿泊者は多い。満室の場合もあるので行くのなら予約したほうが無難。（左）1階ゲームコーナーには60台以上のゲーム機が設置されている。メダルゲームやマージャンゲームが多く、シューティングなどの懐かしいものも多い

12

今に息づく、懐かしのアーケードを巡る

トーストサンド探訪編

人情味あふれる最北限、夢の終着地

新潟県 新潟市

ポピーとよさか

住 新潟県新潟市北区内島見2545-2 ☎025-386-1374
営 8:00～24:00

手造りサンドに再訪者が絶えず

ここはトーストサンド自販機の最北限とも言われている場所。県道3号沿いの赤い屋根が特徴で、外観も内装も昭和を感じることができる。スペースインベーダーがブームの79年頃に開業し、当時中学生だったお客さんは近年、子どもを連れてやって来るという。

中に入るとゲームコーナーの横で自動販売機が一角を占める。店内は当時のままだが、清潔で怪しい感じはない。それもそのはず、ここでは奥の大きな厨房で毎日トーストサンドを手造りしてくれる人が常駐しているのだ。厨房の伊藤さん（なんと82歳・取材時）には遠方からやって来るリピーターが後を絶たないという。

トーストサンドは機械が売る味気ないものと思われるかもしれないが、ここではもちろん当てはまらない。自販機を維持しながら私たちを迎え入れてくれるのは、機械ではなく、結局人なのだということを、この北限の地で感じることができるトーストサンドの聖地だ。

天ぷらうどん・そば（各300円）と、ハム・チーズサンド（ともに200円）はどれも絶品

（右）トーストサンドはこの店がセレクトした上等なパンを使用。少し甘みのあるパンとハムとチーズは、当然どこよりもおいしい。（中）綺麗な状態で稼働するトーストサンド販売機。となりのワンカップ酒は地元新潟、君の井酒造。残念ながら稼働はしていない。（左）ゲームはシューティング、格闘系、落ちゲーなど初心者でも安心できるバラエティー豊かなセレクトに

20世紀 Youth culture clip magazine information

サンタナ『サンタナⅣ』
2,500円（＋税）4月15日、世界同時発売
（日本盤のみ歌詞・対訳・解説付
Blu-spec CD2仕様）

伝説的メンバーが45年ぶりの再会 その名も『サンタナⅣ』

実に45年ぶりに初期サンタナ・メンバーが再結集した驚きのオリジナル・アルバムが発売される。4月15日に世界同時発売される『サンタナⅣ』は、最初期メンバーであるグレッグ・ローリー（Key/Vo：元ジャーニー）、マイケル・カラベロ（Per）、マイケル・シュリーヴ（Dr）、そして71年の『サンタナⅢ』で当時弱冠17歳で抜擢されたニール・ショーン（G：現ジャーニー）という、伝説的なメンバーがカルロス・サンタナの元に集まった。また、アイズレー・ブラザーズのロナルド・アイズレーも2曲のヴォーカルでゲスト参加するなど、超豪華なラインナップだ。本作は「初期3作品に連なる方向性で『Ⅲ』のメンバーと制作した作品」ということから『Ⅳ』と名付けられ、躍動するラテン・ロックから美しいギター・インストまで全16曲収録の大作となった。デビュー盤のライオンの絵を彷彿させるトラのジャケット含め、ウッドストック世代を始めとする往年のファンにはたまらない新作だ。

ボブ・ディラン『メランコリー・ムード』
7インチ アナログ盤カラー・レコード（2,500枚限定盤）2,000円（税込み）
通常盤CDは1,200円（税込み）
ともに発売中

ボブ・ディランの来日公演記念で 4曲入りEP盤が日本先行限定発売

ボブ・ディランの2年ぶり通算8度目となる来日公演が、4月から全16公演で予定される。その来日記念EPとして、日本限定の特別企画となるアナログ盤と、通常盤CDが日本で先行リリースされた。特にアナログ盤は東洋化成でプレスされる限定2,500枚のレッド・カラー・レコードで、世界中のディラン・ファン垂涎のアイテムとなるものだ。今回の来日公演に合わせて発売されたこの４曲は、昨年のアルバム『シャドウズ・イン・ザ・ナイト』の続編となるスタンダードナンバーが収録。2014年2月にロサンゼルスのキャピトル・レコーズ・スタジオBで歌った23曲のうち、10曲が『シャドウズ・イン・ザ・ナイト』に収録され、残りの13曲はいつか発売されるだろうと噂されていたが、その中から４曲が今回のEPとなった。原曲は全てフランク・シナトラらが歌ったスタンダードナンバーながら、ボブ・ディランが5人のツアーバンド向けにアレンジしており、曲の本質をどう抽出しているのかは興味深いところだろう。

ペーパームーン（東京・両国）

どうせ行くなら こんな店

東京・両国にあるアメリカンなバー、ペーパームーン。JBLスピーカーから流れるロックやブルースが心地よく、なにより貴重なジュークボックス、76年型のワーリッツァー社『X2』が設置されている。60～70年代の洋楽に触れたい人は、雰囲気も音楽も満足できるはず。特にジュークボックスを求めて全国行脚する人はぜひ立ち寄ってみては。

とけたチーズとボリュームで人気メニューのタコライス、900円。食べものメニューも豊富。

ペーパームーン
㊟東京都墨田区石原2-18-7 クレドハイツリー両国 2F
㊔ディナー 17:30～24:00（平日ランチあり）
㊡不定休 ☎03-3621-1518

クラシックゲームもプレーできるゲーム展 東京・日本科学未来館で5月まで開催

ゲームをテーマにした「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい？～」が5月30日まで日本科学未来館（東京・お台場）で開催されている。この企画展では世界中のエンターテインメントを変えたテレビゲームの進化を一望できるだけでなく、アーケードゲーム、家庭用機、スマートフォンゲームまで、ゲーム創成期から現在に至るコンピュータゲームを体験できる。タイトー『スペースインベーダー』やアタリ社『PONG』などの歴史的名機もプレーできる、超体験型の画期的な展覧会に行ってみよう。

名称	企画展「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい？～」
会場	日本科学未来館（東京・お台場）1階企画展示ゾーン 東京都江東区青海2-3-6
期間	5月30日まで開催（休館日／火曜日、ただし4月5日、5月3日は開館）
時間	10:00～17:00（入場券の購入および最終入場は閉館の30分前まで）
入場料金	一般大人1,500円（18歳以下は750円、土曜日のみ650円）

|シリーズ|マンガ雑誌の青春時代|

少年サンデーが描いた80年代

文：島田一志（しまだかずし）
1969(昭和44)年福岡県生まれ。編集者、ライター。『ヤングサンデー』（小学館）編集部を経て『九龍』（河出書房新社）元編集長。著書に『漫画家、映画を語る。』『マンガの現在地！』（ともにフィルムアート社）、『ワルの漫画術』（柏艪舎）などがある。

明るく可愛い女の子が飾った輝ける時代の少年マンガ誌

「右手にジャーナル、左手にマガジン」（※）という言葉が流行したのは60年代末のことだった。また、90年代半ばには、『週刊少年ジャンプ』（集英社）が650万部以上という怪物的な発行部数を記録し、国民的な支持を集めた。

ではそのあいだを埋める——華やかな80年代の空気を最もうまく切り取ったマンガ雑誌はいったい何だったかといえば、僕は『週刊少年サンデー』だったのではないかと思っている。

80年代のサンデー——それは、明るく可愛い女の子たちの笑顔が印象的なマンガ雑誌だった。もっと具体的にいうなら、この時代のサンデーを引っ張っていたのは間違いなく男の子の主人公ではなく、浅倉 南とラムというふたりの〝看板娘〟だった。いまさら説明不要かとは思うが、前者はあだち充の『タッチ』（81〜86年連載）、後者は高橋留美子の『うる星やつら』（78〜87年連載）のヒロインである。特に〝南ちゃん〟にいたってはその名がのちに美少女の代名詞となるほどの社会的な人気を博し、この2作のほかにも『らんま1/2』、『さすがの猿飛』、『さよなら三角』、『ただいま授業中！』、『機動警察パトレイバー』など、80年代のサンデー本誌と増刊号の連載でヒロインの描写に重きを置いたマンガが次々と生まれていった。さらにいえばこのうちのいくつかは〝ヒロイン＝物語の主人公〟であり、ここまで女性を前面に押し出した少年マンガ誌はほかにないだろう。

ちなみにこうしたヒロインの活躍の背景には、80年代に起こったラブコメブームの影響がある。火をつけたのはマガジン連載の『翔んだカップル』（柳沢きみお・78〜81年連載）だったが、結果的にその一大王国を築いたのは可愛い女の子を描けるマンガ家を数多く輩出したサンデーだったということか。

そしてまた、日本では70年頃知れ渡ったウーマン・リブという言葉と共に、現実の社会でも女性の華やかな進出があったことを忘れてはならない。

そう、いつだって女の子が元気な時代こそが輝いている時代なんだな——そんなことを僕は、南ちゃんが表紙を飾る80年代のサンデーをめくるたびに思わないわけにはいかないのだった。

週刊少年サンデー

小学館発行の週刊少年マンガ雑誌。59年創刊。ラブコメやパロディも含めた広義のギャグマンガで一時代を築いた。その一方で、『がんばれ元気』（小山ゆう）や『六三四の剣』（村上もとか）のような骨太なスポーツマンガの傑作も数多く生み出している。ちなみに掲載写真の一番上に乗っているのは『週刊少年サンデー』85年7月3日号。表紙にある「ずっ〜と、好きです。」のアオリがいまこそ心に響いてくるという長年の"南ちゃん"ファンも多いことだろう。

※　ジャーナルは『朝日ジャーナル』（朝日新聞社）、マガジンは『週刊少年マガジン』（講談社）のこと。当時2誌は全共闘世代といわれた若者に支持されていた。

BACK to the 20th Car & Motor Bike

―シリーズ―クルマとバイク―

小さくたって恥ずかしくない！ 本当のバイクの楽しさを知るにはまずここからスタートするのがいいんだよ。

原付（ゼロハン）入門

選び悩み悶える！ 70年代本格派志向のゼロハンたち

文：小沢和之　1961（昭和36）年 東京都生まれ。82年、平凡出版（現マガジンハウス）に入社。『月刊平凡パンチ』『ポパイ』『リラックス』『ハナコ』など多くの編集経験を積み、現在はフリーライターとして、主に2輪・4輪の世界に身を置いている

バイアルス TL50（ホンダ　1976年）

浜名湖畔で開催されたフリーマーケットにて偶然の再会を果たした我が青春のマシーン。38年経って再び購入しライディングしてみると、あらためてこのバイクの作りの良さに気付かされる。初バイクがTLでよかった～

ワタシの初バイクはHONDAのTL50でした。なぜこのバイクを選んだのか……。当時70年代中頃（昭和50年代初頭）のバイク雑誌（愛読書は**月刊『オートバイ』と『ミスターバイク』**）は50ccを一人前のバイクとして扱っていたと思う。車種も多く、バリエーションも豊かだったので毎号いろんな特集が組まれていた中から漠然と「バイクはホンダがいいのかな～」というすり込みが自然と出来てきて、メーカーが決定。すでに自分の中ではモンキーとダックスが除外されていて、カブなんか問題外だったので（今じゃ大好きだけどね）、候補に挙がるのはCB、TL、XEの同じ縦型エンジンを使用した3兄弟に絞られた。ロードのCB、トライアルのTL、オフロードのXEとそれぞれタイプを分けて販売されていたバイクの中からスタイリングと少しでも大きく見える車格が決め手となってTLを選んだわけです。別にこれでトライアルをやろうなんてこれっぽっちも思ってませんでしたが、このバイクとの共同生活を始めたことが今日まで続くバイクライフのスタートとなり、今ではトライアルに夢中になっているのだから人生はわからない（そんな大袈

RG50（スズキ 77年）

正直人気なかったな～。まわりでこれに乗ってる人いなかったし。けどスタイリングもエンジン性能も良くバランスの取れたいいマシーンだよね。まぁその後に登場したギャグやストマジには驚かされましたわ（笑）

ベンリィ CB50JX-Ⅰ（ホンダ 76年）

CBシリーズの末っ子モデル。ロングタンク＆シートストッパー（カウル付き）のカフェレーサー的なスタイリングで走りのイメージを表現。友達の佐藤君（通称カッパ）がこれに乗っていた

XE50（ホンダ　76年）

ホンダ50ccトリオで唯一75ccがあったのがこのXE。ホンダのオフ系はSLやXL（当時の輸出モデルはXRでここに75ccがあった）と"L"の文字が用いられていたが、この車輌には"E"が使われていたのはなぜですか？

RD50（ヤマハ 73年）

カッコいい！今乗りたい（笑）。このレトロ感がたまんないです。後継モデルのSP（前後キャスト）を中古で購入して、全バラ→全塗装でレーサースタイルにカスタムして一時期乗ってましたね～

国内では手に入らなくなった18インチのトライアルタイヤ。偶然販売店を発見、さらにその近所（アメリカ）に行っていた友人も発見！　この偶然はナニ～

38年ぶりにフリマで購入したＴＬ50を無理矢理ワゴン車に積み込む図（笑）。「積めなかったら後日引き取りもいいですよ」と言っていただきましたが再訪はめんどくさい

中学時代の同級生、須藤君（スズキ マメタン）と行った山中湖キャンプツーリング（77年夏）。都下小平出発で未舗装部分の多かった道志道ルートを選択。この頃はまだ三角テントが主流だった

Keyword

●月刊『オートバイ』『Mr.バイク』／70年代後半に読み始めたバイク雑誌。月刊は1923年創刊の超長寿2輪専門誌。国内で言うところのオートバイはこの雑誌創刊以降に広まったとされる。Mr.は76年創刊された中綴じの2輪雑誌で現在は『Mr.バイクBG』として根強い人気を誇る。●三角テント／今では様々なスタイルのテントが発売されているが、70年代（含む）以前テントと言えば2本の支柱を前後に立てる黄色やオレンジの三角テント（入り口から見た形）が主流だった。

ビンテージトライアル大会にもエントリー。初購入の時には見向きもしなかったトライアル。今はトライアル界の神的重鎮、成田省三さんを勝手に師と仰ぐまでにのめり込んでいる（笑）

裟な話ではないけど）。

原点回帰、原付の楽しさを今一度体験してみよう！

今はバイクに乗りたければ教習所で普通（中型）や大型を取れるわけでしょ。原付はバイクって認識じゃなくて足にするスクーターって思われちゃってるみたい。けどね、この小さなバイクで大きなバイクと同じ事をやるのが楽しかったんですよ。**三角テント**とシュラフをくくり付けてツーリングに行ったり、缶スプレーでカラーリングして世界に1台のオリジナルバイクに仕上げたり……。小さいからこその楽しさってのもたくさんあったんですね。

大人になってから雰囲気で大型バイク乗っても億劫になっちゃう人いるでしょ？　それが小さくて軽いともっと気軽に付き合えるんですよ。逆に小さいキャパで見つけた楽しみはデカイですよ～（笑）。そう、でかいバイク乗ってる人も一度小さいバイクでデカイのと同じような体験をしてみてはどうでしょう。今までにない発見があって、確実にバイクのことがもっと好きになるハズ。もし小さいのに乗ってみて新たな発見を感じたら、それはきっと「窮屈でつまんね～」ではなく「これはアリだな」と思える感動の世界。バイクに関して言えば「大は小を兼ねる」ってあてはまらないんだよね～。

ハスラーTS50（スズキ 71年）

スズキ伝統のオフロード「ハスラー」の最小版。当時スズキは「ミニクロ」や「ミニタン」などなぜかオフ系が充実。ちなみにミニタン・マメタン・RG50が同じエンジンを使用していた

TY50（ヤマハ 75年）

50ccバイクのデザインにしちゃあ出来過ぎなほど完成されたスタイリングをもつTY50は、最上級モデルのTY250とまったく遜色がないね。本気トライは無理でもコレクトしたい１台

KV75（カワサキ 77年）

他メーカーが各種50ccをラインナップする中、カワサキだけが頑に手を出さなかったこのクラス。けど75ccは出したのね～（笑）。我が道を行く「男カワサキ」の鼓動が感じられた

マメタン OR50（スズキ 77年）

友人の須藤君が乗っていたのがこれ。ちなみにヤマハの本格アメリカンXS650 Specialが発売される前にデビューしていた元祖アメリカンもこれ。まさにベストアメリカンなスタイリング

MR50（ヤマハ 72年）

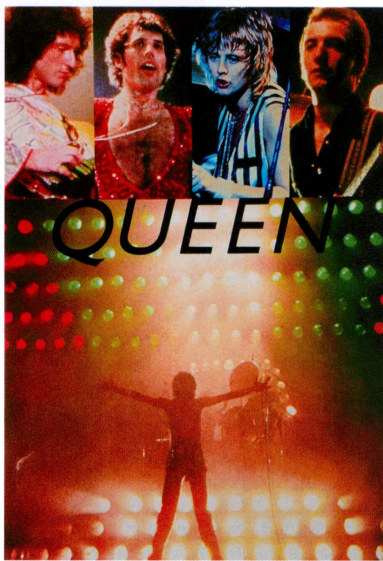
当時はまったくのノーマークだったけど、今となっては気になるバイクのマイベスト3。サイドにゼッケンプレートの付いた初期モデルならそのままビンテージモトクロスレースに出られる

GT50（ヤマハ 72年）

高校生時代の人気ナンバーワンバイクと言えばこのGT50、そう通称「ミニトレ」ってやつね。改造パーツもたくさんあって中でもノグチチャンバーは憧れの一品だった

BACK to the 20th music in 1979

シリーズ 来日ロック・エクスペリエンス

「クイーン・ジャパン・ツアー。」

世界ツアー終盤の来日だったので、パンフレットはこのツアーの象徴であるグリーンとレッドの照明にフレディのシルエットが映える写真が表紙

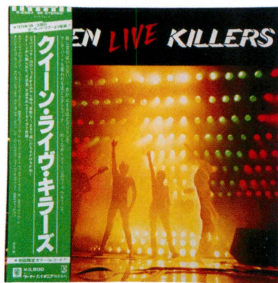
76年来日公演での貴公子のようなステージ衣装からガラリと変わり、メンバーの個性を前面に打ち出した衣装。ステージに現れたバイシクル・レースの写真もシュールだった

79年、すでに3度目の来日だったが、ライブのスケール、セットリスト、パフォーマンスが飛躍的に成長した、それがこのライブだった。

クイーンは、キッス、エアロスミスのロック御三家の中では最速の75年に初来日を果たし、当時シングル『キラー・クイーン』などがヒットしていたもののアルバムはまだ3枚のみ。翌76年に4枚目のアルバム『オペラ座の夜』のツアーで再来日。後に名盤と評価されるアルバムだが、リリース直後のため数曲差し替えた感じだった。そして大ブレークした彼らは『華麗なるレース』をリリースして77年からツアー。秋には『世界に捧ぐ』で78年始めまでツアー、年末には7枚目『ジャズ』をリリースと矢継ぎ早にアルバム制作してツアーを繰り返していた。けれども何故か日本には来てくれなくなった。

日本のファンは、クイーンが世界から認められるほど取り残された気分になった。実際、私はこの空白の3年間には友人とよく西新宿に出かけてはブートレグを買い、進化していく彼等を追っていた。そして79年春、遂に再来日が実現。新しいファンも急増していたので、前席から見られるチケットを手に入れただけでマシだと思った。

いよいよグリーンとレッドの照明の幕が開く。セットリストは『オペラ座の夜』以降の4枚のアルバムを中心に構成され、すべての曲がノリやすく安心してライブに飛び込めた。特に身震いしたのが1曲目のハイテンポな『ウィー・ウィル・ロック・ユー』。これはスタジオアルバムには収録されていないハードなアレンジで、オープニングから一気にテンションが上がる。そして終盤にはビートの利いたいつもの『ウィー・ウィル・ロック・ユー』で盛り上げ、最後には賛歌『伝説のチャンピオン』でまとめ、成長した彼らのライブは完璧だった。ライブの終わりを告げる『ゴッド・セイブ・ザ・クイーン』(英国国歌)のテープが流れはじめると、みんな放心状態で誰もいなくなったステージを映画のエンドロールのようにただボーッと眺めていた。

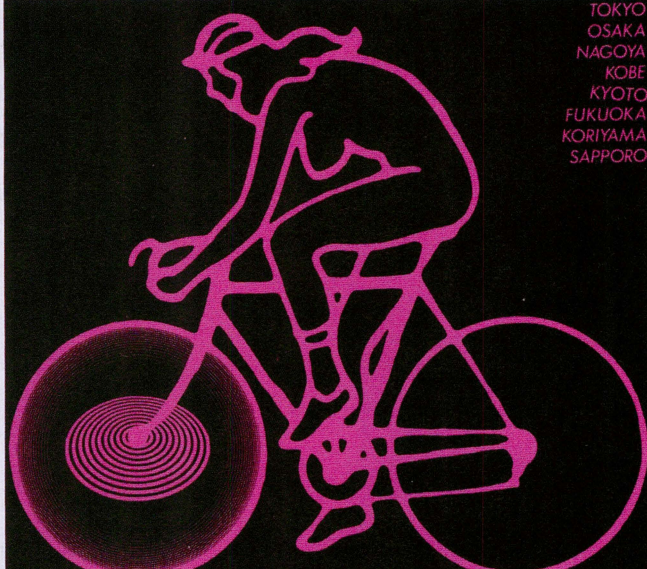
クイーン『クイーン・ライヴ・キラーズ』
79年　ワーナー・パイオニア
P-5567E ～ 8E

来日後に発売された2枚組ライブ・アルバム『ライブ・キラーズ』。モンスターバンドとなった彼らのパフォーマンスが凝縮されている

初回プレスは、ツアーの照明に似せたグリーンとレッドのカラーレコード。取り出すだけで心はもう日本武道館

クイーン　1979年4月24日　日本武道館公演のセットリスト

	曲名	Title
①	ウィ・ウィル・ロック・ユー	We Will Rock You
②	レット・ミー・エンターテイン・ユー	Let Me Entertain You
③	愛にすべてを	Somebody To Love
④	ファット・ボトムド・ガールズ	Fat Bottomed Girls
⑤	デス・オン・トゥー・レッグス	Death On Two Legs
⑥	キラー・クイーン	Killer Queen
⑦	バイシクル・レース	Bicycle Race
⑧	アイム・イン・ラヴ・ウィズ・マイ・カー	I'm In Love With My Car
⑨	ゲット・ダウン・メイク・ラヴ	Get Down, Make Love
⑩	マイ・ベスト・フレンド	You're My Best Friend
⑪	ナウ・アイム・ヒア	Now I'm Here
⑫	手をとりあって	Teo Torriatte
⑬	ドント・ストップ・ミー・ナウ	Don't Stop Me Now
⑭	ドリーマーズ・ボール	Dreamer's Ball
⑮	ラヴ・オブ・マイ・ライフ	Love Of My Life (Acoustic)
⑯	'39	'39 (Freddie Version)
⑰	イッツ・レイト	It's Late
⑱	ブライトン・ロック	Brighton Rock
⑲	炎のロックン・ロール	Keep Yourself Alive
⑳	ボヘミアン・ラプソディー	Bohemian Rhapsody
㉑	タイ・ユア・マザー・ダウン	Tie Your Mother Down
	―― アンコール ――	
㉒	シアー・ハート・アタック	Sheer Heart Attack
㉓	ウィ・ウィル・ロック・ユー	We Will Rock You
㉔	伝説のチャンピオン	We Are The Champions

PVが話題となったバイシクル・レースの全裸の女性をモチーフにしたアイコンが使われた。バンドロゴはシンプルになり、変貌したクイーンを予感させられる

文とちらし：ちらしょういち　1962（昭和37）年神奈川県生まれ。日本武道館専用ロック少年。77年に中学生でエアロスミス初来日公演を日本武道館で体験して以来、九段下駅から江戸城跡のお堀にある田安門を抜け、武道のための日本固有の建物で海外アーティストのライブを観ることに今もやみつき。

QUEEN
JAPAN TOUR'79

4 金 13 / 4 土 14
4 月 23 / 4 火 24

開演 6:30PM

日本武道館大ホール

QS＝￥4,000 A＝￥3,000 B＝￥2,000

〈お問い合せ〉 ENTERPRISE 渡辺エンタープライズ 03-504-2786～7

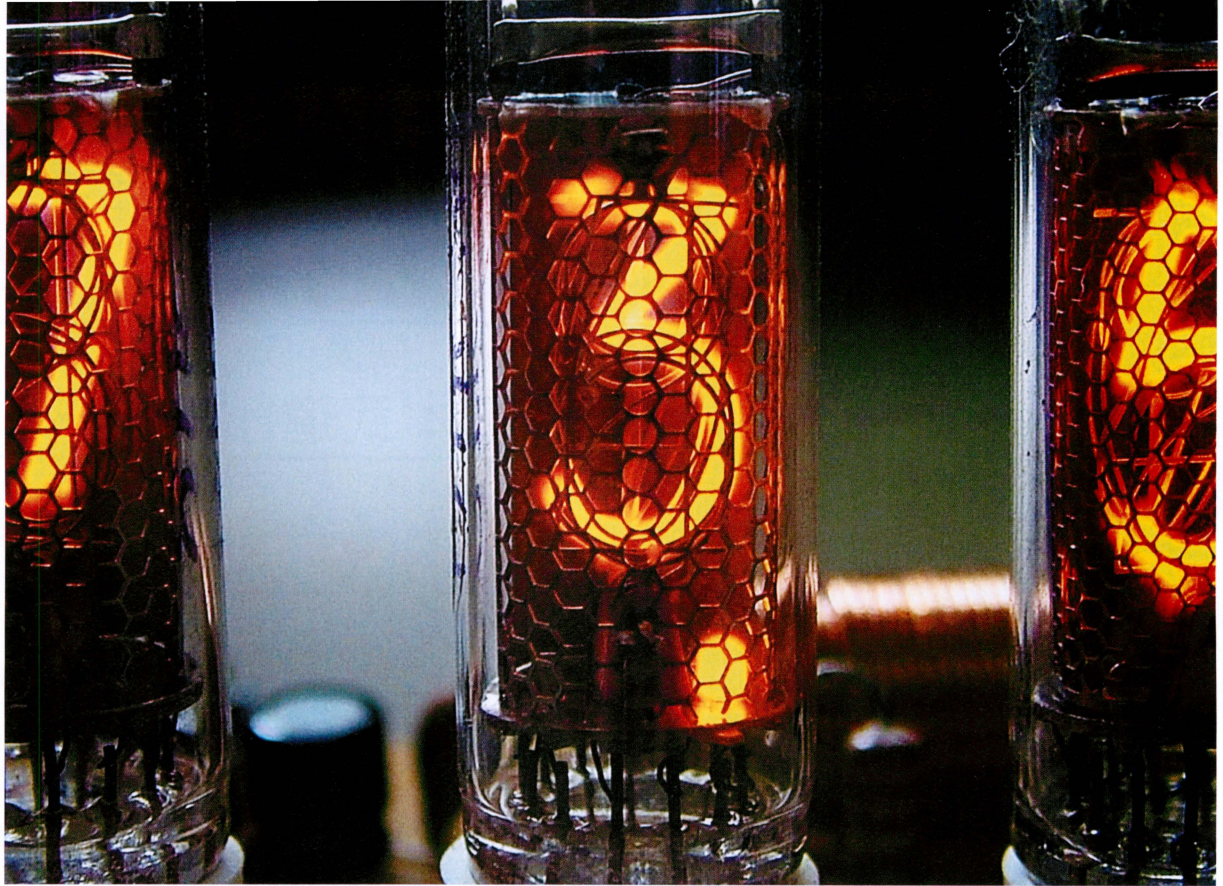
〈チケット発売所〉
● 渋谷、西武A館中2階(渡辺エンタープライズ直営)アイドルハウス
●ひまわり、渋谷店、ビッグボックス店 ●銀座山野楽器本店●山野楽器千葉パルコ店●横浜相鉄観光ジョイナス・プレイガイド●東京都プレイガイド協会

〈主催〉 渡辺エンタープライズ 渡辺プロダクション
〈後援〉 文化放送 〈協力〉 ワーナー・パイオニア

クイーン・ジャパン・ツアー。

写真提供・ミュージックライフ

大きな翼は、明日をめざす。

クイーンはデビュー当初から日本のロック少年・少女の支持が高かったからか、洋楽を得意としたプロモーターではなく大手芸能プロが主催した。この来日公演の模様も、当時おなじみだった『ヤング・ミュージックショー』のNHKではなく、日本テレビが撮影している。当時の洋楽バンドの来日としては異例のことだ

ニキシー管は1920年代に生まれた真空管デバイス。初期のデジタル機器に数字を表示する装置として50年代半ばに普及し、駅や空港の案内板、エレベータの階番号、ピンボールのカウンターなど、さまざまな場面で活躍していた。その後、液晶ディスプレイなどの登場によって新たな製造はされていないはずだが、近年デッドストック（在庫品）を使った時計などで静かなブームとなっている

20世紀メディアサイト
http://www.crete.co.jp/twentieth_century/
編集部がたまになにかを発信
http://20thcentury-magazine.tumblr.com/

企画・編集・デザイン　株式会社クレタ　〒105-0012　東京都港区芝大門2-10-12 2F　03-5777-7787　http://www.crete.co.jp
発行所　株式会社クレタパブリッシング　〒105-0012　東京都港区芝大門2-10-12 2F　03-5777-7013(代)

editor in chief
北村明広

editor
垣野雅史

contributor
赤木真澄
伊藤 禎
魚谷裕介
小沢和之
カネコシュウヘイ
KVC佐々木
島田一志
秦野邦彦
竹本 博
ちらしよういち
中澤英之
中村弘平
山田市朗
五十音順

photographer
伊藤星児
矢郷 桃

proofreader
田中鉄兵

provision of data
ディスクユニオン
モーターマガジン社

designer in chief
北村亜由美

designer
大橋政信
佐藤 寛
倉原秀太
藤本侑希
西 大輔

advertising charge
赤嶺龍太郎
桜井大輔
阿知波志帆

[レコード・ライナーノーツ再掲]

レッド・ツェッペリン登場／レッド・ツェッペリン

レコードをかける時はプレーヤーの前に座って、ライナーノーツを読みながら聴いたものです。そんな時代の思い出の奥にあった解説をそのまま掲載！

ライナーノーツとコメント：北山幹雄　レコード協力：ディスクユニオン

『レッド・ツェッペリン登場』
レッド・ツェッペリン
アトランティック　SMT-1067

ご存じツェッペリンのファーストアルバム。日本盤邦題は当初『レッド・ツェッペリン登場』だった。今となっては伝説的な１枚で、後のインタビューで「36時間で録音した」などの逸話も多い。しかし当時はそんな情報はまだ無く、未知なる音そのものに多くの人が驚き、マスメディアですらどう評価していいのかわからなかったという。中のライナーノーツは60年代から80年代にかけて多くの解説を残したTBSディレクターの北山幹雄。ハードロックという言葉が定着していない時代、しかも相手は後にアコースティックな魅力をも昇華させたレッド・ツェッペリンである。少し書きあぐねた感じのライナーノーツは、当時の空気感を伺わせてくれる貴重なものだ。

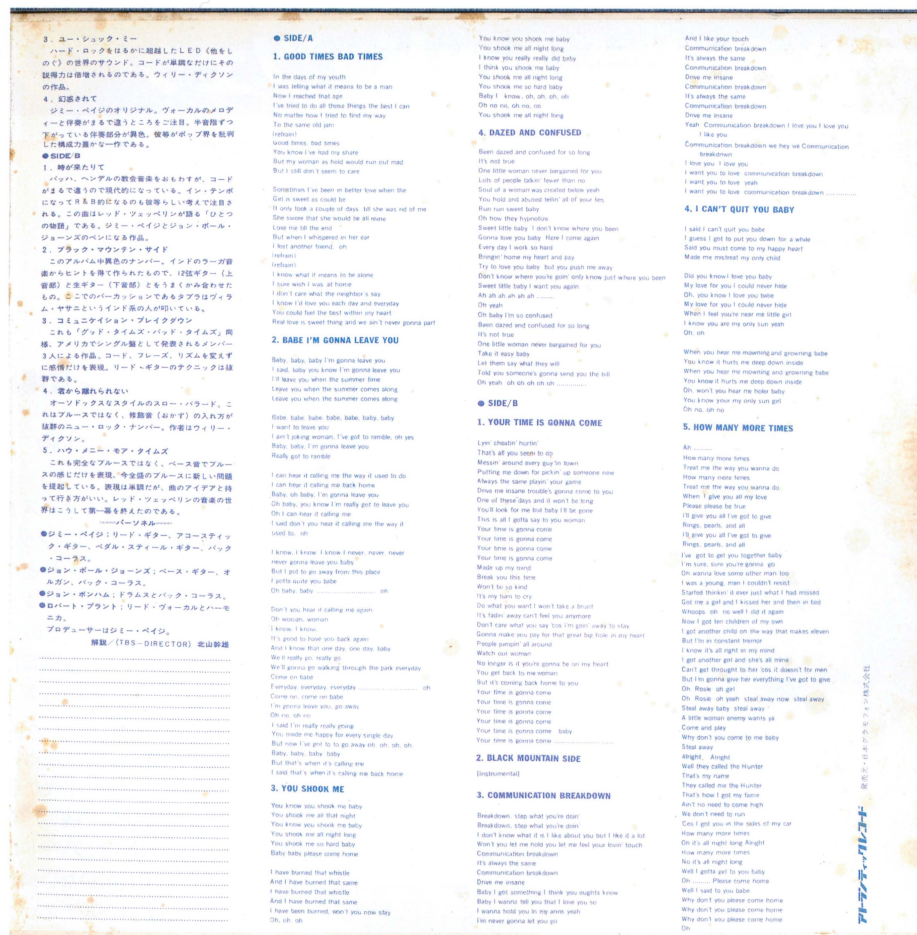
SIDE B		SIDE A
時が来たりて(4' 33") Your Time Is GonnaCome	1	**グッド・タイムズ・バッド・タイムズ**(2' 45") Good Times Bad Times
ブラック・マウンテン・サイド(2' 12") Black Mountain Side	2	**ゴナ・リーヴ・ユー** (6' 41") Babe I'm Gonna Leave You
コミュニケイション・ブレイクダウン(2' 28") Communication Breakdown	3	**ユー・シュック・ミー** (6' 27") You Shook Me
君から離れられない(4' 41") I Can't Quit You Baby	4	**幻惑されて**(6' 25") Dazed And Confused
ハウ・メニー・モア・タイムズ(8' 25") How Many More Times	5	

●レッド・ツェッペリンのロック革命

苦難の時代のツェッペリンの４人は彼等がいつも口ずさんでいた〝アイム・オン・マイ・ウェイ：ゼア・イズ・マイ・オウン・ディレクション〟（「我が道を行く：而してそこに我が道がある」）という言葉が好きであった。

ロックン・ロールの時代に生まれ、ロックン・ロールと共に育った４人が、目前の現実の音にはさほど興味を示さずに、「真の音楽という言葉、音楽を主題とした思考、観念、意図」にのみ心を奪われたのは、世界には「もうひとつの海」があることを予知していたにほかならない。しかしながら、その曖昧模糊たる「海」は成分化された地図にはしるされておらず、永い間、中小の世界にのみ存在した。征服者になることは、いわば事物間の航海者になることであり、果てしない海をさまようアドヴェンチャーになることであった。ロック革命の旗手といわれる若者達は非常な冒険心を持ってこれに挑戦した。しかしながら、現在の音楽界は何もかもが余剰の時代であることが忘れられていた。受け手の趣向があまりにも複雑なゆえにますます事物の多産化をうながし、ひとりよがりの陶酔と余剰の時代に人々を引きずり込んだ。だから小児的好奇心の音楽革命家達は「楽園」の幻想にまどわされてそのほとん

※　本文は資料的価値を優先するため、現代解釈で編集をしていません。

『レッド・ツェッペリン登場』
レッド・ツェッペリン

どが落伍したし、からくも到達した者もその目的すらつかめなかったのである。
　レッド・ツェッペリンが1968年末に出発（結成）し、1969年1月にその「海」の入口に到達（デビュー）した時、そこにはもうかなりの冒険者達が到着していた。
　ジミ・ヘンドリックス、クリーム、バニラ・ファッジ、ドアーズ、キャンド・ヒート、ポール・バター・フィールド、ジョン・メイオール、エリック・クラプトン、マイク・ブルームフィールド、アル・クーパー、ジェフ・ベック、アイアン・バタフライ、ブラッド・スウェット&ティアーズ、フリート・ウッドマック、テン・イヤーズ・アフター、エレクトリック・フラッグ、バディ・マイルス、カントリー・ジョー&フィッシュ、ディープ・パープル、ブルース・プロジェクト、クイック・シルバー・メッセンジャー・サービス、バディ・マイルス、ブルー・チアー、マザーズ・オブ・インベンション、ヤング・ブラッズなど、彼等は大きく4つの群雄に分けられていた。アメリカとイギリス、アート・ロックとモダン・ブルースというように……。
　個体というものをひとつの所属集団、イデオロギーや社会状況の一標識にしてみる考え方が現代の集約された現象のように、音楽の領域でも同様なことが言えるだろう。まさにある種の差こそあれ、「状況」は共通しているからである。それは自分達のいる位置や目的を見失ってはいないかという恐れがあると同時に自分達の音楽性を確かめながら、それらがやがては寄り集まって、ひとつのものになることを夢みているのである。
　レッド・ツェッペリンの音楽性はリーダーで作曲家のジミー・ペイジと重要なアレンジャーのジョン・ポール・ジョーンズが古くからの活動家であり、共にヤードバーズの出身だけに、その頃からの彼等を知らずしては彼等を真に理解することは出来ないであろう。
　何故に2人はドノヴァンの「メロー・メロー」や「サンシャイン・スーパーマン」「ハーディ・ガーディ・マン」のアレンジをしたのだろうか？　何故に2人はローリング・ストーンズの「シーズ・ア・レインボウ」や「ゼアー・サタニック・マジェスティーズ・リクエスト」にあるようなアイデアを貸したのだろうか？
　それは非常に重要なことである。彼等はその返礼として目に見えない潜在下の糧を得ているのである。つまり、彼等は自分達の潜在意識の音楽のアイデア創成において、その潜在意識の十分な準備、すなわち優れた数多くの経験は状況の評価と主題の明確化の段階での自動的作動に非常に役立つのである。時機は

LED ZEPPELIN

レッド・ツェッペリン登場 レッド・ツェッペリン(歌と演奏)……

A
1 グッド・タイムズ・バッド・タイムズ Good Times Bad Times 2'45"
2 ゴナ・リーヴ・ユー Babe I'm Gonna Leave You 6'41"
3 ユー・シュック・ミー You Shook Me 6'27"
4 幻惑されて Dazed And Confused 6'25"

B
1 時が来たりて Your Time Is Gonna Come 4'33"
2 ブラック・マウンテン・サイド Black Mountain Side 2'12"
3 コミュニケイション・ブレイクダウン Communication Breakdown 2'28"
4 君から離れられない I Can't Quit You Baby 4'41"
5 ハウ・メニー・モア・タイムズ How Many More Times 8'25"

日本グラモフォン名義でアートロック・シリーズとして発売されたこの初版(69年6月)と再版MT-1067(69年10月)は観音開きの4ページジャケットで、ライナーノーツや英詞は内側に直接印刷されている。一見ブルーの一色刷りに思えるが、よく見るとパープルとブルーの2色でデザインされている。解説は2部構成となっていて、前半「●レッド・ツェッペリンのロック革命」では哲学的で難しい表現が多用されているほか、アーティスト名の列記でバディ・マイルスが2度書き込まれているなど、やや混沌としたものになっている。後半「●レッド・ツェッペリンの音楽性」ではドラムスに注目するなど、後に延々と語り継がれるいくつかのポイントを予言している点も興味深い

違うが同じヤードバーズ出身のエリック・クラプトン、ジェフ・ベック、そしてストーンズのミック・ジャガーとキース・リチャード、さらにキンクスやカートゥーンなど、レッド・ツェッペリンの生の潜在下におけるいけにえの相手である。ただエリック・クラプトンとジェフ・ベックだけは再び同じ世界で相まみえるだろうとジミー・ペイジは直感していた。

●レッド・ツェッペリンの音楽性

彼等はこのニュー・ロックの戦国時代を予測していたごとく、ある日突然、電撃的なアルバム〝LED ZEPPELIN〟《先頭に立ったツェッペリン号》を発表した。彼等が展開した一大ドラマはロック界の辞書に「驚愕」と「戦慄」のページを書き加えたのである。虚構はたやすく見いだされるが、真に「劇的なるもの」は見いだされ難いというのが今日一般の社会通念であるが、ツェッペリン号はドイツの将軍が設計して飛ばしたと同じような「劇的」なショックを聴く者に与えたのだった。新しく創造された音楽とは、作者の内部での「芸術的な高まりを外部に表現するための伝達手段」にすぎず、聞く側のものからみれば時にはもの足りないことが多い。だがその単なる音の積み重ねをドラマにまで止揚してゆく「劇的」表現力こそ、レッド・ツェッペリンの音楽の真髄である。

このドラマティックな新しいタイプのロックは一般のファンよりもこれまでロック音楽の分野にたずさわっていたプレイヤーを立ち止まらせてしまうのだ。それは何故か?。特にドラムスの人にそれを聞くといい。「これは何だ。ロックのドラムじゃない。ジャズでもない。でも音楽はロックじゃないか。一体何だ。面白いから全部聞いてみようじゃないか」――彼はこういうだろう。そして、彼等の音楽のリズムは実にフリーである。豪放華麗に自由さを謳歌する。聞いているものがハラハラするほど自由にリズムは変わるのである。それはまるで原作のないシナリオのようなものである。そして意外にシンプルなコード進行。同じフレーズやコードの繰り返しが多い。これはバックにとらわれずにメイン・オブジェクトを強調しようという彼等の狙いである。その中の歌のバックでの変化もまた独創的である。

彼らの音楽は相反する二面性を備えている。それは停滞するポップ音楽界の批判の精神と、たえまない前進を続けなければいけない自分達との斗いである。もちろん、その中には社会批判もあるだろうし、ニュー・ロック・グループのどこもが持っている叙情の精神もある。レッド・ツェッペリンはこれ

※ 本文は資料的価値を優先するため、現代解釈で編集をしていません。

らのものを追及する手段として、ブルースでもない、ミュージック・コンクレートでもない、コンテンポラリー・ミュージックでもない自分達自身の音楽を選んだのである。その悪魔的とさえいえる苦渋にみちた重厚なサウンドは聞けば聞くほどその人の体にしみ込む不思議な魅力を持っている。だから、彼等はそのボリュームを最大限に上げ、ブルー・チアーと同じほどの〝ベビー〟なサウンドを出すのである。現代を征服している強烈なロック音楽は、時として調和を欠き、気狂いじみた狂乱に陥ることもあるが、その底には深い含蓄と強い主張が秘められていることを忘れてはならない。レッド・ツェッペリンの音楽は一見激しく感じるが、よく聞くと実によく計算された深味のあるものである。４人の楽器の演奏の冴えは完全にこれまでのロックの次元を超越した信じられないものでもある。

近い将来、バニラ・ファッジやドアーズなどを抜いて、完全にニュー・ロック界の王座に着くであろうレッド・ツェッペリン。私は彼等を「ニュー・ロックの巨人」と呼ぼう。

※ツェッペリン号は空のパイオニアとなったドイツの気球船。ツェッペリン博士（１８３７〜１９１７年）が設計したことからこの名がついた。爆発惨事を起こした事件は有名である――若い人のために。

【曲目解説】

●SIDE／A

1．グッド・タイムズ・バッド・タイムズ

この曲で特筆されるのはドラムの叩き方が独特なこと、今までのロックには絶対になかった奏法である。ベースの動きは古く、ドラムスの打ち方に合わせ、新しさを出している。３連音符のベースはジャズのもの。ロバート・プラントを除くメンバー３人の作品。

2．ゴナ・リーヴ・ユー

トラディショナル・ソングをジミー・ペイジがアレンジしたもの。生ギターを全篇に使った実験的な手法のナンバーとなっている。ひとつの凝り固まった悲しみの噴出を誰も押さえることが出来ない。

3．ユー・シュック・ミー

ハード・ロックをはるかに超越したLED《他をしのぐ》の世界のサウンド。コードが単調なだけにその説得力は倍増されるのである。ウィリー・ディクソンの作品。

4．幻惑されて

ジミー・ペイジのオリジナル。ヴォーカルのメロディーと伴奏がまるで違うところをご注目。半音階ずつ下がっている伴奏部分が異色。彼等がポップ界を批判した構成力豊かな一作である。

●SIDE／B

1．時が来たりて

バッハ、ヘンデルの教会音楽をおもわすが、コードがまるで違うので現代的になっている。イン・テンポになってR&B的になるのも彼等らしい考えで注目される。この曲はレッド・ツェッペリンが語る「ひとつの物語」である。ジミー・ペイジとジョン・ポール・ジョーンズのペンになる作品。

2．ブラック・マウンテン・サイド

このアルバム中異色のナンバー。インドのラーガ音楽からヒントを得て作られたもので、12弦ギター（上音部）と生ギター（下音部）とをうまくかみ合わせたもの。ここでのパーカッションであるタブラはヴィラム・ヤサニというインド系の人が叩いている。

3．コミュニケイション・ブレイクダウン

これも「グッド・タイムズ・バッド・タイムズ」同様、アメリカでシングル盤として発表されるメンバー３人による作品。コード、フレーズ、リズムを変えずに感情だけを表現。リード・ギターのテクニックは抜群である。

4．君から離れられない

オーソドックスなスタイルのスローバラード。これはブルースではなく、修飾音（おかず）の入れ方が抜群のニュー・ロック・ナンバー。作者はウィリー・ディクソン。

5．ハウ・メニー・モア・タイムズ

これも完全なブルースではなく、ベース音でブルースの感じだけを表現、今全盛のブルースに新しい問題を提起している。表現は単調だが、曲のアイデアと持って行き方がいい。レッド・ツェッペリンの音楽の世界はこうして第一幕を終えたのである。

パーソネル

●ジミー・ペイジ：リード・ギター、アコースティック・ギター、ペダル・スティール・ギター、バック・コーラス。

●ジョン・ポール・ジョーンズ：ベース・ギター、オルガン、バック・コーラス。

●ジョン・ボンハム：ドラムスとバック・コーラス。

●ロバート・プラント：リード・ヴォーカルとハーモニカ。

プロデューサーはジミー・ペイジ

解説／（TBS−DIRECTOR）北山幹雄

※　本文は資料的価値を優先するため、現代解釈で編集をしていません。

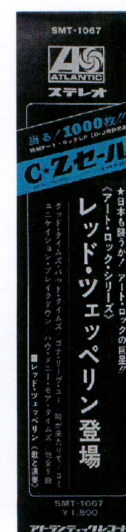
『レッド・ツェッペリン登場』レッド・ツェッペリン

初盤SMT-1067の見どころは、なんといってもジャケット裏側のミスプリント。今では考えられないが、ジミー・ペイジ以外3人間違って（表記が入れ替わって）いる。このミスプリントは再販MT-1067で修正されている

このライナーを書いた TBSディレクター 故・北山幹雄さんについて

このライナーを書いた北山幹雄は、TBSディレクターとしての仕事をしながら、60年代から80年代前半にかけて多くの解説を残している。残念ながら96年9月、TBS在職中に他界、享年59。激動期のロックを日本に伝えた解説者のひとりとして名前が残るのみとなってしまったが、多くの日本人が最初にツェッペリンの解説を読むことになったこの文章では、前半で混沌とした世界観を、後半で音楽性と各曲の内容を的確にとらえた貴重な資料として永遠に残ることとなった。

日本グラモフォン盤のレーベルと、C・Zセールの帯。残念ながら撮影した盤にはこの帯が付いていなかったが、昔からC・Zセールの帯にマニア的価値があるとされている。ちなみにCはクリーム、Zがツェッペリン。抽選に当たると非売品のサンプル盤がもらえた

アメリカの俳優にして歌手でもあるジョン
ーソン。映画『バンパイア・キッス』(88年)
画『ブラック・スワン』(2010年) などへの出
リプシンカという舞台名で誇張された女性
る、伝説的なドラッグクイーンとして知ら
んな彼がアタリ社の『ハード・ドライビン
ポーズ。95年ニューヨークでのショット
Photo/g

20世紀中に勃興したユースカルチャー（若者文化）を
スクラップブックのように取り上げるカルチャー雑誌。
音楽、都市文化、ファッション、アートなど
さまざまなキーワードを軸にワンテーマで展開する。

若者が熱狂した時代を再検証する、ユース・カルチャー・クリップ・マガジン
20世紀 Youth culture clip magazine
2015 APRIL No.0001
タンデムスタイル4月号増刊［20世紀］
定価700円
コラム サエキけんぞう
インタビュー 朝妻一郎 小林克也 ピーター・バラカン
【特集】グッド・オールド・ミュージックの100年を一気に追う
洋楽の時代

創刊号

若者が熱狂した時代を再検証する、ユース・カルチャー・クリップ・マガジン
20世紀 Youth culture clip magazine
タンデムスタイル11月号増刊［20世紀］
定価700円
【特集】藍色のデニムに魅せられた、ジーンズ・カルチャーの100年
Blue Blue JEANS
インタビュー 上條淳士／石川次郎
前史〜2000年までのクロニクル「20世紀ジーンズの旅」
1977阪大ジーパン論争
ジーンズは何オンスまであるのか？
対談：90年代レプリカブームの頃
1980年頃のショップ・プロモーション
ポケットフラッシャー図鑑
20世紀に夢みた21世紀：伊藤展安『2061年の東京』
日本の街風景 1950年代〜2000年
［ライナーノーツ再掲］マイケル・ジャクソン『スリラー』

vol.2

定価700円

バックナンバーはこちらから
http://www.crete.co.jp/extra/twentieth_century

昭和40年男 Born in 1965
好評発売中!!
www.s40otoko.com
詳細/購入はコチラ

定価 700円

produced by CRETE PLANNING BOX
発行所/株式会社クレタパブリッシング 〒105-0012 東京都港区芝大門2-10-12 2F ☎03-5777-7013(代)

定価700円
雑誌 06018-5 Ⓛ 2016/6/30
4910060180566
00648